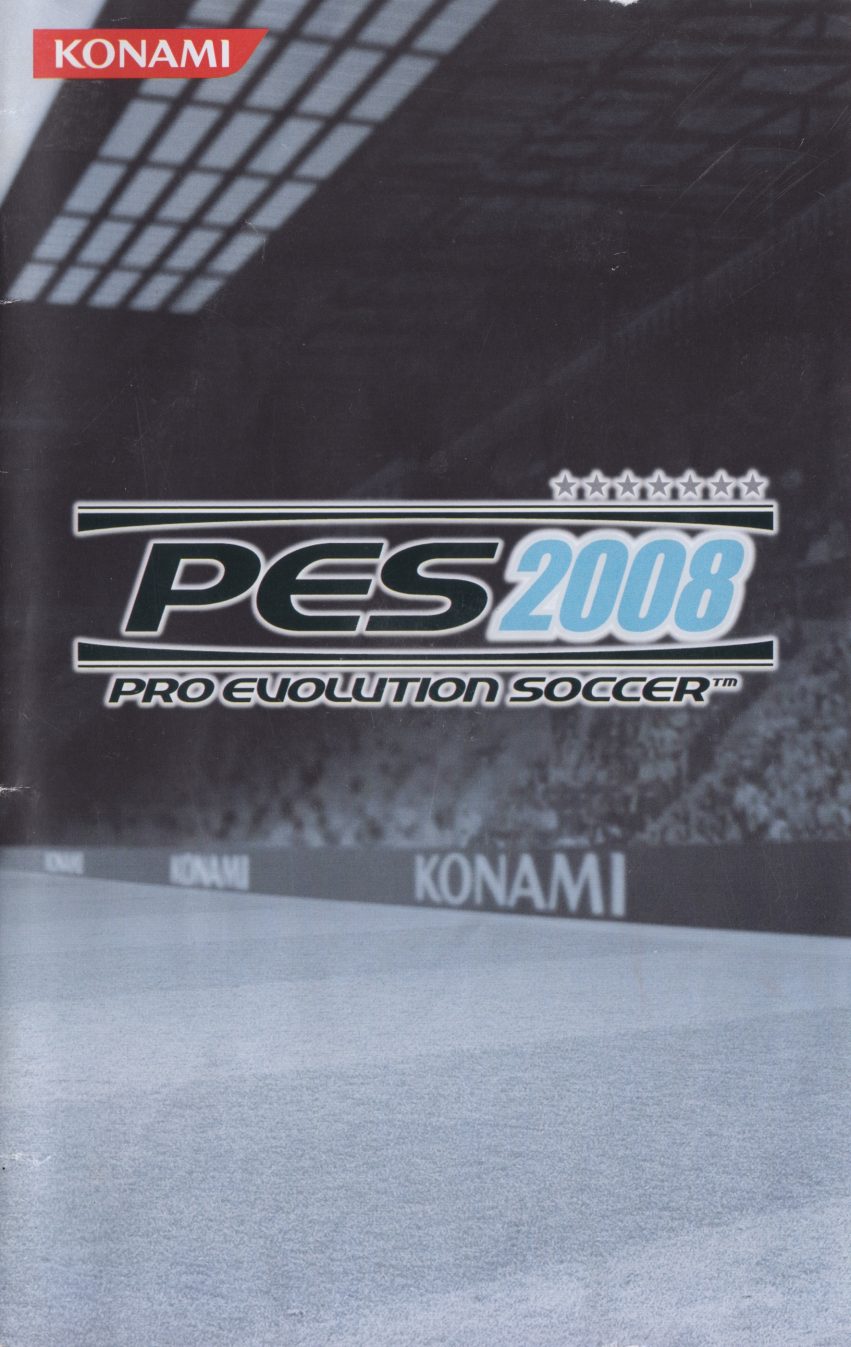

KONAMI
PES 2008
PRO EVOLUTION SOCCER™
KONAMI

Précautions

• Ce disque contient un logiciel destiné au système de loisir interactif PlayStation®2. Ne l'utilisez jamais sur un autre système car vous risqueriez de l'endommager. • Ce disque est conforme aux spécifications de la PlayStation®2 commercialisée dans les pays utilisant le système PAL. Il ne peut pas être utilisé sur d'autres versions de la PlayStation®2. • Lisez soigneusement le mode d'emploi de la PlayStation®2 pour savoir comment l'utiliser. • Lorsque vous insérez ce disque dans la PlayStation®2, placez toujours la face portant les inscriptions vers le haut. • Lorsque vous manipulez le disque, évitez de toucher sa surface. Tenez-le par les bords. • Faites attention à ne pas salir ou rayer le disque. Si la surface du disque se salit, essuyez-la avec un chiffon doux et sec. • Ne laissez pas le disque près d'une source de chaleur, à la lumière directe du soleil ou dans un endroit humide. • N'essayez jamais d'utiliser un disque de forme irrégulière, craquelé, tordu ou scotché, car ceci pourrait entraîner des dysfonctionnements.

Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes; succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

PIRATAGE INFORMATIQUE

Toute reproduction non autorisée, totale ou partielle, de ce produit et toute utilisation non autorisée de marques déposées constitue un délit. Le PIRATAGE nuit aux consommateurs, aux développeurs, aux éditeurs et aux distributeurs légitimes de ce produit. Si vous pensez que ce produit est une copie illicite ou si vous possédez des informations sur des produits piratés, veuillez contacter votre service consommateur dont le numéro figure au verso de ce mode d'emploi.

Le numéro du Service Clientèle (Customer Service Numbers) se trouve au dos de ce manuel.

Système de classification par l'âge PEGI (Pan European Games Information)

Le système de classification par ordre d'âge PEGI a pour objectif d'éviter que les mineurs ne soient exposés à des logiciels de loisir au contenu inapproprié. REMARQUE IMPORTANTE : le système de classification PEGI n'indique aucunement le degré de difficulté d'un jeu. Le système de classification PEGI se compose de deux éléments et permet aux parents et aux personnes désirant acheter un jeu pour un enfant de choisir un produit adapté à l'âge de cet enfant. Le premier élément est un logo qui détermine l'âge minimum recommandé.

Le deuxième élément consiste en une série d'icones indiquant le type de contenu présent dans le jeu. Ce contenu détermine la catégorie d'âge pour laquelle le jeu est recommandé. Pour plus d'informations, visitez le site : **//www.pegi.info**

SLES-55021

1 ou 2 Joueurs • Memory Card (Carte Mémoire) (8MB) (pour PlayStation®2) : 1957Ko minimum • Multitap (pour PlayStation®2) adaptable : 1-5 Joueurs (6-8 Joueurs = deuxième multitap nécessaire) • Compatible avec les commandes analogiques: joysticks analogiques uniquement • Compatible avec l'adaptateur réseau (Ethernet) (pour PlayStation®2) : 2 utilisateurs

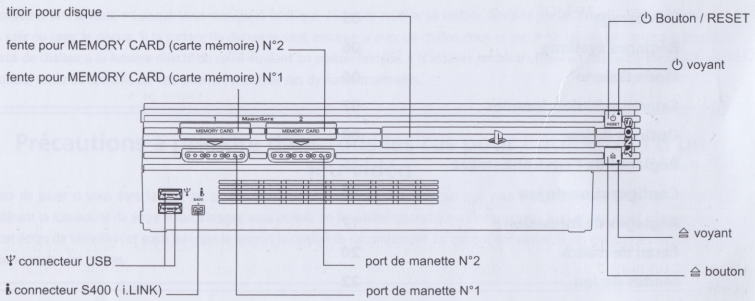
Pro Evolution Soccer® 2008 ©2007 Konami Digital Entertainment Co., Ltd. KONAMI is a registered trademark of KONAMI CORPORATION. "Pro Evolution Soccer" is a registered trademark of Konami Digital Entertainment Co., Ltd. Programmes de bibliothèque © 1997-2007 Sony Computer Entertainment Inc. Licence exclusive de Sony Computer Entertainment Europe. UNIQUEMENT DESTINE A L'USAGE PERSONNEL. La copie, l'adaptation, la location, le prêt, la revente, l'utilisation en arcade, la rémunération en échange de l'utilisation, la diffusion, l'utilisation publique, l'accès ou l'utilisation sur Internet, le câble ou autre moyen de télécommunication de ce produit est prohibée. La distribution, l'extraction de ce produit ou de tout élément de la marque ou des copyrights faisant partie de ce produit est prohibée. Publié par Published by Konami Digital Entertainment GmbH. Développé par Konami Digital Entertainment Co., Ltd.

Installer votre PlayStation®2	**04**
Démarrage	**05**
Réglages système	**06**
Mode Galerie	**06**
Sauvegarde des données	**07**
Options de jeu	**08**
Réglages de l'environnement	**15**
Configuration du jeu	**16**
Réglages de formation	**17**
Ecran de match	**20**
Modes de Jeu	**22**
Mode Match	**22**
Mode Ligue	**22**
Mode Coupe	**23**
Mode Tour du Monde	**24**
Mode Communauté	**24**
Mode Match à sélection aléatoire	**24**
Mode Ligue des masters	**25**
Mode Entraînement	**30**
Mode Modifier	**31**
Mode Réseau	**32**
Crédits	**40**
Service client	**41**

Merci d'avoir acheté PES 2008 de Konami. Avant de commencer à jouer, nous vous recommandons de lire attentivement ce manuel. Nous vous conseillons également de le conserver précieusement, pour pouvoir le consulter ultérieurement. (**NB :** Konami ne réédite pas ses manuels.)

Konami vise constamment à améliorer ses produits. Il peut par conséquent exister de légères différences entre deux produits selon leur date d'achat.

PES 2008 European Product Management: Hans-Joachim Amann



Installer le système de loisir interactif PlayStation®2 conformément à son mode d'emploi. Brancher correctement les manettes et les autres accessoires de préférence avant de mettre la console sous tension, et non pas lorsque la console est sous tension. Vérifier que l'interrupteur d'alimentation principal (MAIN POWER), situé à l'arrière de la console, est en position de marche.

Appuyer sur le bouton ⏻/RESET. Lorsque l'indicateur ⏻ devient vert, appuyer sur le bouton ⏏ pour ouvrir le compartiment à disque. Placer le disque de PES 2008 dans le compartiment à disque, face imprimée sur le dessus. Appuyer de nouveau sur le bouton ⏏ pour fermer le compartiment à disque. Suivre ensuite les instructions qui s'affichent à l'écran et se reporter à ce manuel pour l'utilisation du logiciel. Vérifier que l'espace sur la memory card (carte mémoire) (8MB) (pour PlayStation®2) est suffisant avant de commencer à jouer.

Si une memory card (carte mémoire) (8MB) (pour PlayStation®2) contenant des données de jeu sauvegardées est insérée dans la fente pour MEMORY CARD (carte mémoire) N°1 ou pour MEMORY CARD (carte mémoire) N°2, ces données sont chargées automatiquement et le joueur peut choisir de reprendre une partie à l'endroit de sa dernière sauvegarde.

Lors de l'utilisation d'un multitap (pour PlayStation®2), insérez-le dans le port de manette N°1 et/ou dans le port de manette N°2. Puis branchez les manettes dans un ordre précis (port de manette 1-A, port de manette 1-B, etc.).

Attention : ce jeu dispose d'un système d'auto-sauvegarde. L'insertion d'une memory card (carte mémoire) (8MB) (pour PlayStation®2) après le démarrage de la console risque d'écraser les anciennes données.

▸ Démarrage

Insérez une memory card (carte mémoire) (8MB) (pour PlayStation®2) disposant d'au moins 1957KB d'espace libre dans la fente pour MEMORY CARD (carte mémoire) N°1 de votre console PlayStation®2, puis lancez le jeu.

Choisissez la langue sur l'écran de sélection de la langue qui s'affiche au démarrage.

Au démarrage, un écran de mode vidéo s'affichera pour vous permettre de tester et de choisir entre Pal (50Hz) ou NTSC (60Hz).

▸ Création d'un Fichier Option

Si c'est la première fois que vous jouez à PES 2008, vous devez d'abord créer un Fichier Option. Il contient des données de jeu importantes telles que la configuration des touches, les paramètres d'affichage, et bien plus encore. Sans Fichier Option, vous ne pourrez pas sauvegarder vos données ni vos réglages personnels. Lorsque vous lancer le jeu pour la première fois, sélectionnez « Sauvegarder » lorsque le menu apparaît, puis entrez un nom d'utilisateur. Votre Fichier Option qui se crée alors sera chargé automatiquement à l'avenir.

▸ Menu Mode

Le Menu Mode vous permet d'accéder aux différents modes de jeu et menus de PES 2008. Utilisez les touches directionnelles ou le stick analogique gauche pour sélectionner l'option désirée, puis appuyer sur la touche ⊗ pour faire votre choix.

Réglages système

Ce menu propose des options très utiles, telles que la Configuration des touches et la Gestion des données.

Gestion des Données PES : utilisez cette option pour charger et sauvegarder vos Fichiers Options, copier ou effacer des données et importer des données depuis un Fichier Option PES6. Si vous activez la fonction de sauvegarde automatique, toute modification relative à votre partie sera enregistrée automatiquement dans votre Fichier Options en cours de jeu.

Liaison de données PSP® (PlayStation® Portable) : transmet les données modifiées exclusivement au logiciel PSP® Pro Evolution Soccer 2008. La nature exacte des données transmises dépend du mode du système destinataire.

Configuration des touches : rendez-vous dans ce menu pour ajuster la Configuration des touches selon vos préférences. Utilisez les touches directionnelles pour sélectionner une action et effectuez l'inversion désirée en appuyant sur la touche ⊗. Utilisez la touche ◉ pour passer des commandes d'attaque à celles de défense, et inversement. Vous pouvez également appuyer sur la touche ▣ pour charger les réglages de Configuration des touches depuis le Fichier options.

Réglage du son : ce menu vous permet de régler le volume des commentaires, de la musique et des effets sonores.

Ecran : utilisez cette option pour ajuster l'écran de jeu à votre téléviseur ou votre moniteur.!

Langue: Sélectionnez la langue du texte et des commentaires.

Galerie

Visitez la galerie pour visionner les ralentis sauvegardés, voir vos coupes et votre profil de joueur, ou encore créer des listes de lecture. Choisissez l'option Générique pour découvrir toute l'équipe de PES 2008.

PES-Shop: pénétrez dans le PES-Shop afin d'utiliser vos « points » PES pour débloquer des bonus parmi les nombreux éléments proposés. Vous en recevez une petite somme après chaque match disputé, indépendamment du résultat obtenu, mais bien plus conséquente lorsque vous gagnez des Tournois ou des Ligues. Cependant, vous ne recevrez des points PES que lorsque vous gagnez chaque compétition pour la première fois, alors veillez à en faire bon usage !

Sauvegarde des données

Pour stocker et mettre à jour votre Fichier Option, mais aussi enregistrer votre progression lors d'une compétition, vous devez insérer une memory card (8MB) (pour PlayStation®2) dans la fente pour MEMORY CARD N°1. Le Fichier Options ne peut être sauvegardé ou chargé qu'à partir d'une memory card (8MB) (pour PlayStation®2) insérée dans la fente pour MEMORY CARD (carte mémoire) N°1 (1-A). Les données de jeu sont sauvegardées par défaut dans la fente pour MEMORY CARD (carte mémoire) N°1 (1-A), mais il est possible de sélectionner l'autre fente lors du chargement ou de la sauvegarde de données.

Chaque fichier sauvegardé sur une memory card (8MB) (pour PlayStation®2) requiert une certaine quantité d'espace libre, comme le précise le tableau suivant.

FICHIER	ESPACE REQUIS
Fichier Options	1154Ko ou plus
Données Ligue des Masters	803Ko ou plus
Données Equipe du Jouer en LM	82Ko ou plus
Données Ligue	440Ko ou plus
Données Coupe	443Ko ou plus
Données Tour du Monde	117Ko ou plus
Données Mode Communauté	194Ko ou plus
Données de Ligue de Communauté	194Ko ou plus
Données de Coup de Communauté	194Ko ou plus
Données Formation	74Ko ou plus
Données Ralenti	348Ko ou plus

Sur l'écran principal de chaque mode de jeu, la fonction « sauvegarder » vous permet d'accéder à l'écran de Sauvegarde des Données. Choisissez où vous souhaitez sauvegarder vos données puis appuyez sur la touche ⊗ pour valider votre choix. Depuis l'écran de Sauvegarde des Données, si vous appuyez sur la touche ◉, vous accédez à un écran qui vous permet d'effacer tout fichier PES 2008 que vous souhaitez supprimer.

Utilisation de la fonction Aide

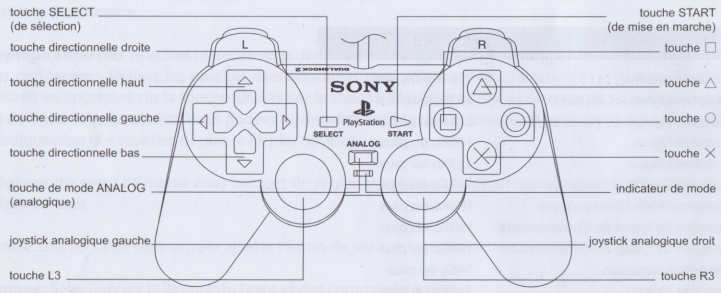
PES 2008 est un jeu extrêmement complet et détaillé, mais tous les efforts ont étés faits pour le rendre très accessible. Chaque icone SELECT apparaît au bas de l'écran, vous pouvez ainsi appuyer sur cette touche pour faire apparaître un menu d'aide et bénéficier d'informations précieuses.

Commandes du jeu

Commandes de base

Utilisez la manette analogique (DUALSHOCK®2) branchée sur le port de manette n°1 pour naviguer sur les écran de menu. Utilisez les touches directionnelles ou le stick analogique gauche pour vous déplacer dans les menus, la touche ⊗ pour valider votre sélection et la touche ○ pour annuler ou retourner à l'écran précédent.

Le schéma suivant présente les réglages d'origine des touches et sticks de la manette analogique (DUALSHOCK®2). Vous pouvez les modifier via le menu Configuration des touches de l'écran d'Options.



COMMANDES D'ATTAQUE DE BASE

Touche L1 :	changer de joueur
Touche R1 :	sprint
Touches directionnelles :	déplacement, dribble
Stick analogique gauche :	déplacement, dribble
Touche △ :	passe en profondeur
Touche ○ :	passe transversale/longue
Touche ⊗ :	passe courte
Touche □ :	tir
Stick analogique droit :	commandes spéciales
Touche R3 :	passe manuelle

COMMANDES DE DÉFENSE DE BASE

Touche L1 :	changer de joueur
Touche R1 :	sprint
Touches directionnelles :	déplacement
Stick analogique gauche :	déplacement
Touche △ (maintenir enfoncée) :	gardien de but
Touche ○ :	tacle glissé
Touche ⊗ :	(maintenir enfoncée) tacle, pressing
Touche □ :	(maintenir enfoncée) dégagement, marquage

Dribbles et contrôle du ballon

Dribble : utilisez les touches directionnelles pour déplacer un joueur balle au pied.
Dribble rapide : appuyer sur la touche R1 pendant le dribble pour sprinter.
Dribble long : maintenez la touche R1 enfoncée pour sprinter balle au pied et, simultanément, appuyez rapidement sur les touches directionnelles deux ou trois fois entre chaque touche de balle pour pousser le ballon plus loin. Vous pouvez obtenir le même résultat en appuyant rapidement sur la touche R1.
Dribble profond : lorsque vous sprintez balle au pied, maintenez la touche R1 enfoncée et appuyez sur les touches directionnelles à 45 degrés à droite ou à gauche dans le sens de la course.
Dribble lent : appuyez sur la touche R2 tout en dribblant pour effectuer un « dribble lent ». Grâce à cette technique, le ballon colle au pied de votre joueur, qui peut alors exécuter de brusques changements de direction ou de nombreuses feintes.
Dribble latéral : pour vous déplacer perpendiculairement à la direction de votre mouvement, appuyez sur la touche R2, puis appuyez immédiatement sur les touches directionnelles à 90 degrés à droite ou à gauche.
Bloquer le ballon (1) : relâchez les touches directionnelles et appuyez sur la touche R1 pour que votre joueur immobilise le ballon pendant le dribble.
Bloquer le ballon (2) : relâchez les touches directionnelles et appuyez sur la touche R2 pour que votre joueur immobilise le ballon et s'oriente vers le gardien de but adverse.
Sauter : lorsqu'un adversaire effectue un tacle glissé, appuyez sur la touche R2 afin d'essayer de sauter au-dessus de lui.
Protection de balle : lorsque le joueur est arrêté balle au pied, appuyez simultanément sur la touche R2 et sur les touches directionnelles dans la direction opposé à celle du joueur.
Contrôler le ballon : lorsque vous recevez une passe, appuyez sur les touches directionnelles pour contrôler le ballon dans la direction voulue.
Bloquer le ballon : lorsque vous recevez une passe, appuyez sur les touches directionnelles et maintenez la touche R2 enfoncée pour bloquer le ballon dans la direction choisie.
Bloquer le ballon et s'orienter vers le gardien de but : lorsque vous recevez une passe, relâchez les touches directionnelles et appuyez sur la touche R2 pour vous orienter face au gardien adverse tout en conservant le ballon.
Feinte de réception : pour demander à votre joueur de suivre la ballon quand une passe lui est destinée sans qu'il le touche, maintenez la touche R1 enfoncée et appuyez sur les touches directionnelles dans la direction de la course du ballon.

Les passes

Note : utilisez les touches directionnelles pour diriger vos passes.

Passe courte : appuyez sur la touche ✕ pour effectuer une passe courte à ras de terre ou de la tête. Maintenez la touche ✕ enfoncée plus longtemps pour destiner la passe à un joueur plus éloigné.

Talonnade : appuyez rapidement sur les touches directionnelles dans la direction opposée au déplacement du joueur puis appuyez sur la touche ✕.

Passe sans contrôle : appuyez sur la touche ✕ avant que votre joueur ne contrôle la balle.

Passe longue : appuyez sur la touche ●. La longueur de la passe dépend de la durée de pression.

Passe longue sans contrôle : appuyer sur la touche ● avant que votre joueur ne contrôle la balle.

Passe en profondeur : appuyez sur la touche ▲. Maintenir la touche ▲ enfoncée plus longtemps pour adresser votre passe à un joueur plus éloigné.

Passe en profondeur sans contrôle : appuyer sur la touche ▲ avant que votre joueur ne contrôle la balle.

Passe en profondeur aérienne : maintenez la touche L1 enfoncée et appuyez sur la touche ▲.

Une-deux : maintenez la touche L1 enfoncée et appuyez sur la touche ✕ pour effectuer une passe courte, puis appuyez sur la touche ▲ avant que votre partenaire ne contrôle la balle afin qu'il vous repasse le ballon.

Une-deux piqué : maintenez la touche L1 enfoncée et appuyez sur la touche ✕ pour effectuer une passe courte, puis appuyez sur la touche ● avant que votre partenaire ne contrôle la balle afin qu'il vous adresse une passe aérienne.

Passe et accélération : appuyez sur la touche R2 immédiatement après avoir effectué une passe pour faire un appel en profondeur.

Passe manuelle : orientez le stick analogique droit dans la direction souhaitée et appuyez sur la touche R3 pour effectuer une passe. La longueur de la passe dépend de la durée de pression.

Passe Longue manuelle : maintenez la touche L1 enfoncée, orientez le stick analogique droit dans la direction souhaitée et appuyez sur la touche R3 pour effectuer une passe longue. La longueur de la passe dépend de la durée de pression.

Les centres

Note : utilisez les touches directionnelles pour diriger vos centres.

Centre long : loin dans la moitié de terrain adverse, appuyez sur la touche ●.

Centre moyen : loin dans la moitié de terrain adverse, appuyez deux fois sur la touche ●.

Centre bas : loin dans la moitié de terrain adverse, appuyez trois fois sur la touche ● pour adresser un centre à ras de terre.

Centre haut : appuyez sur la touche R2 lorsque vous centrez pour adresser un centre très haut.

Centre manuel : maintenez la touche L1 enfoncée et appuyez sur la touche ● pour effectuer un centre depuis n'importe où dans la moitié de terrain adverse.

Les tirs

Note : appuyez sur la touche ■ pour remplir la jauge de tir. Relâchez la touche ■ lorsque la jauge de tir atteint le niveau désiré, et votre joueur tirera dans la direction du but. Le niveau atteint par la jauge de tir détermine la force et la hauteur du tir. Utilisez les touches directionnelles pour diriger votre tir.

Tir : appuyez sur la touche ■.

Tête et tir sans contrôle : appuyez sur la touche ■ juste avant que le ballon n'atteigne le joueur pour effectuer un tir sans contrôle ou une tête en direction du but.

Tir contrôlé : appuyez sur la touche R2 lorsque la jauge de tir atteint le niveau désiré pour effectuer un tir qui sacrifie la puissance au bénéfice de la précision.

Tir lobé : maintenez la touche L1 enfoncée et appuyez sur la touche ■.

Tir lobé 2 : pour un lob moins piqué, appuyez sur la touche ■ et appuyez sur la touche R1 lorsque la jauge de tir apparaît.

Feintes et mouvements spéciaux

Pousser le ballon en avant : lorsqu'un joueur est arrêté balle au pied, appuyez simultanément sur les touches L1 et R1 pour pousser le ballon vers l'avant, par exemple avant d'adresser un tir ou un centre.

Passement de jambe (long) : appuyez deux fois sur la touche L1, ou appuyez deux fois sur le stick analogique droit dans la direction du déplacement du joueur.

Passement de jambe (court) : appuyez deux fois sur la touche R2.

Faux départ : lorsque votre joueur est immobile balle au pied, faites un faux départ en appuyant deux fois sur les touches L1 ou R2. Vous pouvez également effectuer ce geste en appuyant deux fois sur le stick analogique droit dans la direction vers laquelle regarde le joueur.

Feinte de tir 1 : appuyez deux fois sur le stick analogique droit perpendiculairement à la direction du déplacement.

Feinte de tir 2 : appuyez sur la touche ■ pour faire monter la jauge de tir, puis appuyez sur la touche ✕. Pour un meilleur résultat, appuyez presque immédiatement sur la touche ✕.

Feinte de tir 3 : appuyez sur la touche ●. Lorsque la jauge de tir s'affiche, appuyez sur la touche ✕.

Feinte de tir 4 : préparez vous à centrer et, juste avant de frapper le ballon, appuyez sur la touche ✕.

Feinte de tir 5 : lorsque vous dribblez balle au pied, appuyez trois fois sur les touches L1 ou R2. Ce geste ne peut être réalisé que par un nombre très limité de joueurs.

Annulation de tir 1 : appuyez sur la touche ■, puis appuyez simultanément sur les touches R1 et R2 lorsque la jauge de tir s'affiche pour annuler la frappe. La différence avec la feinte de tir est que le joueur n'effectue aucun mouvement particulier.

Annulation de tir 2 : appuyez sur la touche ● pour afficher la jauge de tir, puis appuyez simultanément sur les touches R1 et R2 pour annuler la frappe.

Annulation de tir 3 : préparez vous à centrer, et appuyez sur les touches R1 et R2 avant que le joueur ne touche le ballon.

Feinte de corps 1: appuyez rapidement sur les touches directionnelles vers la gauche ou vers la droite dans la diagonale de la course du joueur.

Feinte de corps 2 : quand le joueur et le ballon sont immobiles, appuyez sur les touches directionnelles perpendiculairement par rapport à l'orientation du joueur.

Feinte V : à l'arrêt, maintenez la touche R2 enfoncée et appuyez sur les touches directionnelles dans le dos du joueur, puis appuyez sur les touches directionnelles en diagonale à 45 degrés du côté de son pied le plus fort.

Feinte de Matthews : à l'arrêt, orientez les touches directionnelles perpendiculaire-ment au joueur, puis maintenez immédiatement les touches directionnelles appuyées dans la direction opposée. Les joueurs doivent posséder une statistique de Dribble de 70 ou plus pour réaliser ce geste.

Laisser filer le ballon : juste avant qu'un joueur ne reçoive le ballon, relâchez les touches directionnelles puis maintenez la touche R1 enfoncée pour le laisser filer vers un autre joueur.

La roulette marseillaise : décrivez un tour avec le stick analogique droit lorsque vous dribblez. Le sens de rotation du stick et du joueur est le même.

Piquer le ballon : orientez le stick analogique droit vers le bas puis vers le haut pour que le joueur pique légèrement le ballon.

Défense

Tacle / Pressing : appuyez sur la touche ⊗ pour tenter un tacle. Vous pouvez également maintenir la touche ⊗ enfoncée pour demander à votre joueur de marquer automatiquement un adversaire et d'effectuer un pressing. Cette commande peut s'effectuer conjointement avec la touche R1.
Pressing d'un partenaire : lorsque l'équipe adverse est en possession du ballon, maintenez enfoncée la touche ■ afin que votre partenaire le plus proche de l'action effectue un pressing sur le porteur du ballon.
Tacle glissé : appuyez sur la touche ●.
Dégagement : lorsque le ballon est dans votre moitié de terrain, appuyez sur la touche ■ pour le dégager.
Faire sortir le gardien : appuyez sur la touche △ lorsque vous défendez pour faire sortir le gardien de ses cages et se ruer sur le ballon.
Dégagement du gardien au pied : appuyez sur la touche ● ou sur la touche ■ pour dégager le ballon. Utilisez les touches directionnelles pour orienter le coup.
Dégagement du gardien à la main : lorsque votre gardien a le ballon dans les mains, appuyez sur la touche ⊗ afin de le passer à un partenaire. Utilisez les touches directionnelles pour décider de l'orientation de votre passe.
Relâcher le ballon : lorsque votre gardien a le ballon dans les mains, appuyez sur la touche R1 pour qu'il joue au pied.
Contrôle manuel du gardien : si l'option « Curseur GB », accessible dans l'écran de Configuration du Joueur (voir page 15), est activée, maintenez la touche △ enfoncée et appuyez sur la touche L1 pour prendre le contrôle de votre gardien.

Commandes générales

Changer de joueur : appuyez sur la touche L1 pour positionner le curseur du joueur sur l'équipier le plus proche du ballon.
Contrôle du joueur quand le ballon est en l'air : lorsque le ballon est en l'air, appuyez simultanément sur la touche R2 et sur les touches directionnelles pour prendre le contrôle du joueur.
Contrôle forcé (Super Cancel) : lorsqu'un joueur court automatiquement vers le ballon, appuyez simultanément sur les touches R1 et R2 pour le contraindre à s'arrêter, ou pour en reprendre le contrôle.
Activer ou annuler une stratégie (en mode manuel)* : maintenez la touche L2 enfoncée et appuyez sur les touches ●, ⊗, △ ou ■ pour activer ou annuler les stratégies associées. Voir page 19 pour plus de détails.
Activer ou annuler une stratégie (en mode semi-auto)* : appuyez sur la touche L2 pour activer ou annuler la stratégie que vous avez choisie.
Niveau offensif / défensif * : appuyez simultanément sur les touches L2 et R1 pour augmenter le niveau de votre jauge d'attaque/défense ; appuyez simultanément sur les touches L2 et R2 pour diminuer le niveau de la jauge.

*Ces touches seront désactivées si le mode a été sélectionné dans l'écran de Configuration du joueur. Voir « Configuration du joueur » (page 15) pour plus de détails.

Coups de pieds arrêtés et remises en jeu

Note : pour les coups francs et les corners, maintenez enfoncée la touche appropriée pour faire monter la jauge de tir au niveau souhaité.

Corners

Classique : appuyez sur la touche ●.
Centre haut : maintenez enfoncée la touche R2 et appuyez sur la touche ●.
Centre bas : maintenez les touches directionnelles vers le haut et appuyez sur la touche ●.
Centre à ras de terre : maintenez les touches directionnelles vers le bas et appuyez sur la touche ●.
Effet : maintenez les touches directionnelles vers la gauche ou la droite lorsque la jauge apparaît à l'écran.
Corner court : appuyez sur la touche ⊗ pour effectuer une passe courte à l'équipier le plus proche.

Coups francs : passes

Passe courte : choisissez une direction à l'aide des touches directionnelles et appuyez sur la touche ⊗.
Passe longue : appuyez sur la touche ●.
Passe haute : appuyez sur les touches R2 + ●.
Passe basse : touches directionnelles vers le haut + touche ●.
Tir à ras de terre : touches directionnelles vers le bas + touche ●.
Effet : touches directionnelles vers la gauche ou la droite lorsque la jauge apparaît à l'écran.
Passe en profondeur : appuyez sur la touche △. Utilisez les touches directionnelles pour diriger la passe.

Coups francs : tirs

Tir : appuyez sur la touche ■.
Tir appuyé : touches directionnelles vers le haut + touche ■.
Tir modéré : touches directionnelles vers le bas + touche ■.
Tir légèrement appuyé : appuyez sur la touche ■, puis au moment où le joueur frappe le ballon, appuyez sur la touche △.
Tir très appuyé : touche ■ + touches directionnelles vers le haut, puis appuyez sur la touche △ lorsque la jauge apparaît à l'écran.
Tir légèrement modéré : appuyez sur la touche ■ puis au moment où le joueur frappe le ballon, appuyez sur la touche ⊗.
Tir très modéré : touche ■ + touches directionnelles vers le bas, puis appuyez sur la touche ⊗ lorsque la jauge apparaît à l'écran.
Effet : touches directionnelles vers la gauche ou la droite lorsque la jauge apparaît à l'écran.

Coups francs : commandes spéciales

Jouer rapidement : lorsque l'indication correspondante s'affiche à l'écran après une faute, appuyez simultanément sur les touches L1 + R1 pour jouer une passe rapidement. Utilisez les touches directionnelles pour orienter votre passe avant que le joueur ne touche le ballon.
Modifier le nombre de tireurs : appuyez simultanément sur les touches L1 + R1 pour choisir entre les différentes configurations: **un tireur** (réglage d'origine), **deux tireurs** (second tireur : côté droit), **deux tireurs** (second tireur : côté gauche).
Utiliser le second tireur : lorsque vous tirez le coup franc, maintenez la touche L1 enfoncée afin que le second tireur soit l'auteur d'un tir ou d'une passe longue.
Le second tireur pousse le ballon : maintenez la touche L1 enfoncée et appuyez sur la touche ⊗ afin que le second tireur pousse le ballon devant lui. Vous pourrez alors exécuter un tir ou une passe.
Changement de la direction du tir : ce type de tir vous permet de tromper votre adversaire en faisant semblant de viser dans une direction donnée, pour rediriger la frappe dans la direction opposée. Appuyez sur la touche ■ puis lorsque la jauge apparaît à l'écran, appuyez sur la touche L1 pour tirer à gauche ou sur la touche R1 pour tirer à droite.

Coups de pieds arrêtés et remises en jeu (suite)

Coups francs : contrôle du mur

Lorsque l'équipe adverse obtient un coup franc, les joueurs qui composent le mur répondent à vos commandes comme suit…

Les joueurs sautent : appuyez sur la touche ■.
Les joueurs ne bougent pas : appuyez sur la touche ✕.
Les joueurs s'avancent et sautent : appuyez sur la touche ●.
Les joueurs s'avancent : appuyez simultanément sur les touches ● et ✕.
Comportement aléatoire : aucune touche.

Coups francs : gardien de but

Déplacer le gardien derrière le mur : lorsque l'équipe adverse s'apprête à tirer un coup franc, maintenez enfoncée la touche △ pour déplacer le gardien sur sa ligne.

Touches

Touche courte : appuyez sur la touche ✕ pour lancer le ballon à l'équipier le plus proche dans la direction définie.
Touche longue : maintenez enfoncée la touche ● pour faire une touche plus longue dans l'axe du joueur.
Touche en profondeur : appuyez sur la touche △ pour remettre la balle dans la course d'un équipier.

Tirs au but

Tireur : appuyez sur la touche ■ et orientez votre tir à l'aide des touches directionnelles.
Gardien de but : utilisez les touches directionnelles pour plonger.

Commandes du curseur Fixe et Semi-auto

Demander la balle : lorsqu'un équipier a la balle, appuyez sur la touche R2 pour la lui demander. Plus vous appuyez sur la touche, plus vous augmentez la probabilité qu'il vous envoie la balle.
Orienter la caméra « Joueur » : lorsque votre joueur n'est pas en possession de la balle, vous pouvez maintenir enfoncée la touche L1 afin d'orienter librement la caméra à l'aide des touches directionnelles. L'option caméra « Joueur » se débloque dans le PES-Shop.

Configuration du jeu

Pour commencer un match, vous devez sélectionner votre équipe, vos adversaires, et régler certaines options de jeu. Cette section vous explique comment démarrer un match d'exhibition, mais les mêmes principes valent pour toutes les compétitions.

Ecran de Configuration du joueur

Utilisez les touches directionnelles vers le haut ou le bas pour sélectionner l'option à configurer, puis appuyez sur la touche ✕. Utilisez les touches directionnelles vers la gauche ou vers la droite pour changer les réglages.

1. Configuration du joueur

Choisissez de faire jouer votre équipe à domicile ou à l'extérieur, puis sélectionnez un des quatre modes de jeu.

Vous contrôlez tous les aspects du jeu.

Vous contrôlez les joueurs présents sur le terrain, mais l'ordinateur gère la tactique et les changements à votre place.

L'ordinateur contrôle les joueurs sur le terrain et vous endossez le rôle d'entraîneur.

Pour jouer en coopération, le ou les autres joueurs doivent simplement choisir la même équipe que vous.

2. Vitesse du curseur

Cette option définie la fréquence à laquelle le curseur passe d'un joueur à l'autre:
Semi-automatique : vous pouvez choisir l'une des huit vitesses disponibles – moins vous laissez de symboles bleues, plus la fréquence de changement est faible. Vous avez toujours accès au changement manuel du curseur.
Manuel : vous contrôlez le déplacement du curseur, mais lorsque vous faites une passe, le curseur se positionne automatiquement sur le joueur qui reçoit la passe.
Semi-fixe : le curseur change automatiquement de joueur uniquement si vous appuyez sur la touche L1.
Fixe : le curseur se fixe définitivement au-dessus d'un joueur.

3. Curseur du gardien de but

En activant cette option, vous pouvez contrôler les déplacements de votre gardien de but lorsque vous défendez en appuyant simultanément sur les touches △ et L1.

4. Nom du curseur

Utilisez cette option pour définir l'affichage du nom du curseur du joueur pendant les matchs : « par défaut » affiche le numéro de la manette (1 à 8), « Nom de l'utilisateur » affiche le nom de l'utilisateur enregistré dans le fichier option et « Nom du joueur » indique le nom de l'individu que vous contrôlez.

5. Charger tous les réglages

Cette option se révèle très utile lors des matchs contre des adversaires humains. En insérant les memory cards (8MB) (for PlayStation®2) contenant les différents Fichier Option de chacun dans les fentes pour MEMORY CARD 1 et MEMORY CARD 2, vous pouvez charger automatiquement les données telles que les réglages et la configuration des touches pour les deux joueurs.

Choix de l'équipe et du maillot

Choix de l'équipe : sélectionnez les deux équipes qui vont s'affronter. Vous pouvez éventuellement effectuer une sélection aléatoire des équipes en appuyant sur la touche ■. Sélectionnez « Charger les données Ligue des masters » sur l'écran de sélection des équipes pour jouer avec l'équipe que vous utilisez en Ligue des masters.
Astuce : si vous utilisez votre fichier sauvegardé de Ligue des masters, la structure de votre équipe sera préservée, mais les capacités de chaque joueur seront ramenées à leur valeur d'origine. Afin d'utiliser votre équipe de Ligue des masters avec les données intactes de développement de vos joueurs, sélectionnez le mode Ligue des masters, puis les options « Sauvegarder » et « Enregistrer les données Mon Equipe ». Vous pourrez alors utiliser cette équipe telle quelle lors des matchs d'exhibition.
Choix du maillot : choisissez la tenue de vos joueurs.

Configuration du match

Ces réglages vous permettent de personnaliser les options de match.

OPTION	EFFET
Scène d'entrée	Choisissez ou non de voir les équipes entrer sur le terrain avant que le match débute.
Difficulté	Sélectionnez l'un des cinq niveaux de difficulté.
Domicile et Extérieur	Sélectionnez ON pour effectuer une partie avec match aller et retour, et OFF pour un match unique.
Buts extérieurs	Si vous avez activé l'option « Domicile et Extérieur », sélectionnez « OUI » pour que s'applique la règle du but à l'extérieur.
Prolongations	Choisissez de jouer ou non les prolongations en cas de match nul, en appliquant éventuellement la règle du but en or ou du but en argent.
Tirs au but	Choissez d'appliquer ou non la séance de tirs au but pour déterminer le vainqueur en cas d'égalité. Avec la règle du but en argent, ce réglage est toujours activé.
Nombre de changements	Sélectionnez le nombre de changements autorisés durant le match.
Blessures	Active ou désactive la possibilité pour les joueurs de se blesser durant un match.
Durée du jeu	Déterminez la durée du match.
Durée	Choisissez le moment de la journée.
Saison	Choisissez la saison.
Météo	Choisissez les conditions météo. La neige n'est disponible qu'avec la saison « Hiver ».
Stade	Choisissez le stade où se déroule le match.
Type de ballon	Choissez votre type de ballon. Vous pouvez débloquer des ballons supplémentaires dans le PES-Shop.
Effets du ballon	Disponible dans le PES-shop, cette option donne un effet visuel particulier au ballon sur les ralentis.
Démarrage formation auto.	L'ordinateur sélectionne automatiquement la composition de départ de l'équipe jouant.
Conditions : domicile	Choisissez l'état de forme physique de l'équipe jouant à domicile.
Condition : extérieur	Choisissez l'état de forme physique de l'équipe jouant à l'extérieur.
Attitude des supporters	Décidez vers qui ira le coeur des supporters.
Nombre de spectateurs : Domicile	Déterminez l'affluence des spectateurs.
Nombre de spectateurs : Extérieur	Déterminez l'affluence des spectateurs.
Cadre du jeu	Sélectionnez le motif de la fenêtre de nom. Vous pouvez en débloquer de nouveaux dans le PES-Shop.

Réglages de formation

Cet écran vous permet de composer votre équipe, de choisir une formation et d'effectuer des dizaines d'autres réglages stratégiques. La flexibilité tactique proposée est énorme, mais rassurez-vous : rien ne vous oblige à vous plonger dans ces subtilités tant que vous ne le souhaitez pas. Cette section vous présente le contenu principal du menu Réglages de formation. Pour plus d'informations, faites appel au menu d'aide inclus dans le jeu, en appuyant sur la touche SELECT lorsque l'icone correspondant apparaît.

Menu principal

Le menu principal fait office d'écran d'accueil simplifié comparé au traditionnel écran de Réglages de formation. Il vous propose les options suivantes…

Coup d'envoi : commencer le match
Réglages simples : configurez votre stratégie en sélectionnant des mots-clés qui décrivent ce que vous attendez de votre équipe, et l'ordinateur configurera seul le schéma tactique et la composition de votre équipe en conséquence.
Réglages auto : avec cette option, l'ordinateur vous propose de lui-même une formation, un schéma tactique et une composition de départ.
Réglages manuels : permet d'accéder à l'écran classique de Réglages de Formation pour configurer manuellement tous les aspects tactiques de votre équipe.
Pas d'aff. du menu: validez cette option pour accéder directement à l'écran de Réglages manuels à l'avenir.

Réglages manuels

Changer l'affichage de la formation : appuyez sur les touches L2 ou R2 pour faire défiler les différentes pages d'affichage de la formation. L'affichage d'origine montre la formation actuelle de votre équipe, mais vous pouvez également afficher les numéros des maillots, les directions des déplacements (zone de terrain couverte par les joueurs lorsque votre équipe a le ballon) et les instructions défensives (plus la flèche est longue, plus le joueur a un comportement défensif).

Changer l'affichage de l'état : appuyez sur les touches L1 ou R1 pour naviguer entre les différents types d'affichage. Ils indiquent le poste, la condition physique et l'endurance des joueurs, les cartons jaunes et rouges et les tireurs de coups de pieds arrêtes. En mode Ligue des masters et avec l'option « Fatigue accumulée » dans les compétitions de Ligue ou de Coupe, une jauge supplémentaire apparaît sous la barre de condition physique des joueurs dès lors qu'ils participent à plusieurs matchs. Plus elle se remplit et plus l'aptitude d'un joueur à récupérer baisse et plus il a de chances de blessures.

Icones spéciaux : les icones suivants apparaissent dans les pages de l'affichage de l'état. Ils fournissent des informations sur la condition physique et la disponibilité du joueur.

Blessures
1 Retour de blessure 2 Gravement blessé 3 Légèrement blessé 4 Etat de la blessure indéterminé
Indisponibilité
5 Appelé en sélection nationale 6 Suspendu suite à deux cartons jaunes successifs 7 Suspendu suite à un carton rouge

Coup d'envoi / Sortie
Sélectionnez cette option pour démarrer (ou retourner à) un match.

Changer de joueur
Ce menu vous permet de choisir la composition de votre équipe et vos remplaçants. Sélectionnez un joueur avec la touche ⊗, puis choisissez le remplaçant désiré en appuyant sur la touche ⊗. Les onze titulaires sont affichés en noir, les remplaçants en bleu et la réserve en vert. Les options supplémentaires suivantes sont disponibles sur l'écran de Changement de Joueur.

Equipe : appuyez sur la touche ◉ pour activer et désactiver le schéma d'équipe.
Filtre auto : appuyez sur la touche START pour choisir automatiquement des joueurs disponibles et appropriés à la formation actuelle. Appuyez de nouveau sur la touche START pour revenir à la composition originale.
Affichage des capacités : utilisez les touches L2 et R2 pour naviguer à travers les différentes pages.
Sélection auto : choisissez un joueur à remplacer et appuyez sur la touche START pour obtenir automatiquement une suggestion de remplacement.

Note sur les capacités des joueurs : chaque joueur dans PES 2008 dispose de ses propres forces et ses faiblesses, que vous pouvez découvrir dans la fenêtre d'affichage des capacités. En plus des caractéristiques générales telles que la hauteur, l'âge, le pied le plus fort et le poste favori d'un joueur, vous y découvrirez des capacités répondant à des codes de couleur (aptitudes notées entre 1 et 99 ou 1 et 8) et des compétences « spéciales » (des étoiles indiquant qu'un joueur à une capacité particulière dans ce domaine). Astuce : vous en saurez plus sur l'utilité des capacités des joueurs en utilisant l'option Modifier Joueur dans le mode Modifier.

Changer de formation
Utilisez les touches directionnelles pour sélectionner votre formation. Choisissez maintenant l'une des variantes prédéfinies pour chaque formation, et utilisez les touches L1 et R1 pour éventuellement activer ou désactiver un système de défense avec un libéro. Enfin, appuyez sur la touche ◉ pour confirmer votre choix.

Modifier Position
Sélectionnez un joueur, déplacez son icone à l'aide des touches directionnelles, puis appuyez sur ⊗ pour confirmer sa nouvelle position. Appuyez sur la touche ◉ pour changer le poste spécifique d'un joueur – par exemple, milieu central (MC), arrière (AR) ou avant-centre (AV). Chaque joueur est spécialisé dans au moins une zone de jeu. Il arrive ainsi qu'un milieu latéral (ML) puisse également se sentir à l'aise comme ailier ou comme milieu central. Il est important de noter que le fait de positionner un joueur hors de sa zone peut réduire certaines ses capacités de façon latente.

Régl. d'équipe
Modifier le plan de jeu : cet écran vous sert à attribuer des stratégies manuelles aux touches ◉, ⊗, △ et □. Vous pouvez les activer ou les désactiver pendant le match en appuyant sur L2 et la touche concernée. Il existe trois systèmes de réglages stratégiques différents : manuel (vous avez le contrôle total), semi-auto (vous contrôlez une stratégie à l'aide de la touche L2, et l'ordinateur gère les trois autres), et auto (l'ordinateur contrôle toutes les stratégies).

Plan Stratégique A / Plan Stratégique B : utilisez ces options pour configurer des formations supplémentaires que vous pourrez assigner aux touches de réglages stratégiques manuels. Vous pouvez, par exemple, créer un système de jeu qui intensifie vos attaques lorsque vous êtes mené afin d'égaliser en fin de match, ou une formation extrêmement défensive en vue de préserver votre avance dans les dernières minutes d'un match très disputé.

Stratégie de l'équipe : réglez l'attitude de votre défense en fonction de votre style de jeu. Le réglage de la ligne arrière détermine si vos défenseurs jouent plus bas (C) ou plus haut (A). L'option « Hors-jeu » détermine la fréquence à laquelle vos défenseurs tenteront de mettre leurs adversaires en position de hors-jeu, de régulièrement (A) à rarement (C). Dans tous les cas, si vous optez pour des réglages élevés (A), vos joueurs se fatigueront beaucoup plus rapidement pendant le match.

Régl. d'équipe (suite)
Attaque/Défense : la jauge d'Attaque/Défense apparaît au bas de l'écran pendant le match et indique le comportement de votre équipe, de défensif (bleu) à offensif (rouge). Vous pouvez l'ajustez manuellement dans tous les modes (sauf le mode Auto) – voir la section Commandes générales, page 12.

Manuel : vous changez manuellement le niveau d'Attaque pendant le match.
Défense Auto : l'ordinateur ne modifie la jauge que dans le sens défensif.
Semi-auto : l'ordinateur ajuste la jauge dans le sens offensif et défensif.
Attaque Auto : l'ordinateur ne modifie la jauge que dans le sens offensif.
Auto : l'ordinateur contrôle seul jauge d'Attaque/Défense.

Réglages du marquage : Sélectionnez « Marquer Joueur Clé » et le joueur concerné optera pour un marquage individuel sur votre adversaire le plus dangereux. Sélectionnez « Supprimer le marquage » pour annuler cette opération.

Choisir le tireur : choisissez les tireurs de corners, de coups francs et de tirs au but. Si vous sélectionnez « Réglages auto », l'ordinateur effectuera ce choix automatiquement.

Choisir capitaine : attribuez le brassard de capitaine à l'un de vos onze titulaires.

Changements : les deux options de ce menu permettent de laisser à l'ordinateur la responsabilité des changements de joueurs et de postes.

Régl. individuels
Utilisez cette option pour donner à chaque joueur des instructions spécifiques pour le match à venir.

Attaque : attribuez jusqu'à deux flèches directionnelles à vos joueurs afin de leur indiquer l'orientation de leurs courses lorsque votre équipe est en possession du ballon. Vous pouvez par exemple demander à un arrière de prendre un couloir sur les phases offensives, ou à un milieu central de se ruer dans la surface de réparation.
Défense : réglez la promptitude du joueur à se replacer en défense.
Réglages de marquage : à l'origine, tous les joueurs de votre équipe effectuent un marquage de zone. Utilisez cette option pour demander à un joueur d'effectuer un marquage individuel sur un membre précis de l'équipe adverse. Sélectionnez « Normal » ou « Agressif » pour déterminer l'intensité du marquage sur votre adversaire. Sélectionnez « Supprimer le marquage » pour revenir à un marquage de zone. Le poste de libéro arrière central est incompatible avec un marquage individuel.
Modifier position : changez la position du joueur sur le terrain.
Choisir position : attribuez une rôle particulier à un joueur – par exemple un milieu de terrain devra-t-il jouer MDF ou MC ?

Gestion des Données
Utilisez ce menu pour stocker, enregistrer et charger vos Réglages de formation pour une utilisation ultérieure.

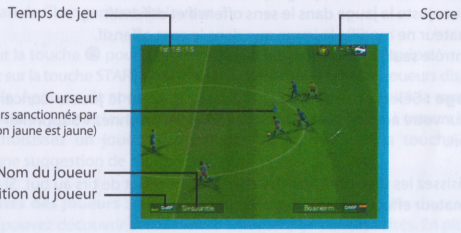
Copier Formation : copiez des données de formation d'un emplacement à un autre.
Sup. Donn. Stck : effacez toutes les formations stockées temporairement.
Sauv. Donn. Stck : sauvegarder durablement les données stockées.
Charg. Donn. Stck : charger les données de formation stockées sur une memory Card (8MB) (for PlayStation®2).
Cp Donn. Stck Adv : copier les données stockées de l'adversaire dans vos propres données.
Echg Donn. Stck : échangez les données stockées de votre propre équipe avec celles de votre adversaire.

Menu formation
Utilisez cette option pour retourner au Menu formation.

▶ Ecrans de Match

Cette section vous présente le contenu et les fonctions des différents écrans que vous pouvez rencontrer durant un match.

▶ Affichage pendant les matchs



Attitude offensive/défensive : cette jauge indique l'état d'esprit de votre équipe. Plus la barre est rouge, plus votre équipe adopte un style offensif ; à l'inverse, une barre bleue indique que votre équipe joue repliée en défense.

Stratégie : lorsque des stratégies manuelles sont activées, les symboles des touches apparaissent ici.

Condition physique : affiche la condition physique du joueur. Lorsque sa condition physique baisse de façon significative, la jauge devient rouge, indiquant une nette réduction de ses performances.

Icones d'information : les symboles suivants apparaissent parfois dans le coin supérieur gauche de l'écran pendant les matchs.

Retour sur le terrain (pas de blessure)
Le joueur sorti retourne sur le terrain sans subir de baisse de forme.

Retour sur le terrain (blessure légère)
Le joueur sorti retourne sur le terrain, mais sa blessure aura un impact sur ses performances.

Joueur invalide
Un joueur blessé ne peut pas revenir sur la pelouse et doit dans la mesure du possible être remplacé.

Coup franc indirect
Un coup franc indirect a été accordé.

Temps additionnel
Indique le nombre de minutes de temps additionnel à jouer.

▶ **Ecran de ralentis** Cet écran apparaît lorsqu'un but a été marqué ou si vous sélectionnez Ralenti dans le menu de pause. Le tableau suivant vous présente les commandes à votre disposition.

OPTION	COMMANDES DE LA MANETTE
Lecture	Appuyer sur la touche ● ou maintenir les touches directionnelles vers la droite.
Lecture arrière	Maintenir les touches directionnelles vers la gauche.
Lecture rapide / Lecture arrière rapide	Orienter le stick analogique droit vers la gauche ou la droite.
Pause	Appuyer sur la touche △.
Avance/Retour rapide	Maintenir la touche ● enfoncée puis appuyer sur les touches directionnelles vers la gauche ou la droite.
Avance/Retour image par image	Maintenir la touche △ enfoncée puis appuyer sur les touches directionnelles vers la gauche ou la droite.
Début du ralenti / Fin du ralenti	Maintenir la touche △ enfoncée puis appuyer sur la touche L2. Maintenir la touche △ enfoncée puis appuyer sur la touche R2.
Angle de caméra	Appuyer sur la touche ✕.
Déplacer la caméra	Utiliser le stick analogique gauche.
Rotation de la caméra	Appuyer sur les touches L1 ou R1.
Changement de joueur	Appuyer sur les touches L2 ou R2.
Zoom avant / Zoom arrière	Orienter les touches directionnelles vers le haut pour un zoom avant, vers le bas pour un zoom arrière.
Enregistrer	Appuyer sur la touche ■.
Affichage des commandes ON/OFF	Appuyer sur SELECT.
Quitter	Appuyer sur START.

▶ **Menu de pause** Appuyez sur START pendant le match pour afficher le menu de pause.

OPTION	DESCRIPTION
Reprendre le match	Quitter le menu de pause et revenir au match.
Réglages formation	Accéder à l'écran de Réglages de formation.
Stocker la formation	Stocker la formation actuelle. Cette option ne s'affiche pas en mode Match, Coupe et Sélection Aléatoire.
Choisir le tireur/lanceur	Sélectionner le(s) joueur(s) effectuant les coups francs et les touches. Si vous optez pour un coup franc à deux joueurs, vous devrez sélectionner deux joueurs.
Changement de joueur	Changer de joueur.
Configuration du joueur	Accéder à l'écran de Configuration du joueur.
Réglage du son	Ajuster les options audio, notamment la fréquence des commentaires et le réglage du volume de différents effets.
Type de caméra	Changer la position de la caméra dans « Type de caméra », ou la cible de la caméra (le ballon ou un joueur particulier) dans « Centrage de la caméra ».
Ecran	Activer et désactiver les options affichées à l'écran telles que le radar, la barre de nom du joueur et la jauge de condition physique.
Configuration des touches	Changer la configuration des touches (voir page 06)
Liste des commandes	Aperçu général des commandes du jeu.
Ralenti	Voir un ralenti des quelques secondes précédentes.
Quitter le match	Retourner au menu Mode, ou à l'écran de sélection de l'équipe (voir page 16).

PES 2008
PRO EVOLUTION SOCCER™

C'EST NOTRE JEU
WWW.THISISMYGAME.NET

Alors que les émotions de la dernière finale au Stade de France sont à peine retombées, la PES League, Championnat de France et d'Europe de PES, redémarre pour sa

6ème saison !

En 2007, ils étaient plus de 60 000 challengers en France et Belgique à vouloir participer aux 600 tournois officiels de la PES LEAGUE sur PES 6 (200 tournois PES League et 400 tournois FFSV), pour se mesurer à d'autres joueurs, marquer des points pour le classement officiel, devenir champion local…? ou même champion régional ?? Car seuls ces derniers ont eu le privilège de s'affronter lors de la Grande Finale au Stade de France, le 1er Juillet 2007… et un seul (ou une seule équipe de double et quadruple)… et devenu l'officiel et l'unique Champion de France de sa catégorie !

Junior :
1- M. CHNIBA
2- K. MOTREFF
3- F. GUIRAO

Double PS2 :
1- D. MATEO/L. LUQUE
2- H. EVAN/J. VIDAL
3- A. JAFFRES/J. CASTEL

Individuel PS2 :
1- J. ZEMMOURI
2- S. HAMIDALAH
3- C. FARKAS

Quadruple PS2 :
1- P. GARCIN (Les PAG)
2- T. COUVERT (ATEAM)
3- L. SIBIETA (Pro Azur Soccer)

Sony PSP :
1- Alexandre JOSSO
2- Sofiane BAIDDOU
3- Erwan KEROMNES

Julien Zemmouri
Championt de France
2007

La PES League, c'est aussi des tournois pour les BDE, les comités d'entreprises, des animations pour les municipalités et conseils régionaux, mais surtout une véritable attraction sur les plus gros évènements, foires et salons (Football Attitude, la Foire de Paris, Salons Etudiants, Galaxy Foot…). Sans oublier la tournée des stades des clubs de football (Toulouse FC, FC Sochaux Montbéliard, AS Nancy Lorraine…). En tout, ce sont plus de 2 millions de personnes qui pourrontdécouvrir la compétition du 1er produit culturel français depuis 2 ans, Pro Evolution Soccer.

Aujourd'hui sur PES 2008… la nouvelle saison de la PES LEAGUE vous réserve déjà de nombreuses surprises.

Des parrains de renoms :
Didier Drogba
et Cristiano Ronaldo

Des marques et médias partenaires officielles, qui distilleront tout au long des évènements, des cadeaux et même des lots de consolation…

Toujours à la pointe de la technologie, la PES League proposera cette année des tournois sur la toute dernière console nouvelle génération de Sony: la PlayStation®3, en plus de la traditionnelle épreuve reine, la compétition sur PS2 (et sur PSP). Les qualités techniques et graphiques de la console alliées au dernier cri des télévisions Haute Définition et à PES 2008, garantiront un spectacle grandiose toute la saison.

Retrouvez toutes les informations et calendrier des étapes sur

www.pesleague.com.

Pesleague.com, c'est aussi :

La PES TV, son TOP BUT et toutes les vidéos des meilleurs moments des dernières PES LEAGUE et qui connaît déjà un succès sans précédent ! Plus de 8000 personnes par jour se rendent sur ce site pour regarder, voter ou envoyer leurs plus beaux buts, mais aussi visionner l'ensemble des reportages réalisés sur la PES League et ses stars.

La PES League Online, qui a attiré l'année dernière, plus de 7.000 compétiteurs « paresseux », qui de chez eux, ont pu participer aux 1250 tournois Online organisés par la communauté. Et cette saison les bonnes places vaudront cher car vous pourrez peut être, de chez vous, vous qualifier à votre finale régionale de la PES League !

Alors si PES est votre jeu et que vous soyez débutant, confirmé, étudiant, junior, homme ou femme, chanteur ou même footballeur professionnel, rejoignez la communauté PES lors de ses nombreuses étapes qui auront lieu de Octobre 2007 à Juin 2008, partout en France.
C'est peut être vous qui serez sacré Champion de France, au Stade de France et nous représenter lors de la finale européenne de la PES LEAGUE !

Menu mi-temps
Le menu mi-temps s'affiche à la fin de la première période, et éventuellement au coup de sifflet final en cas de match nul si vous avez sélectionné les prolongations et/ou les tirs au but.

Commencer la deuxième période / Prolongations / Tirs au but : jouer la suite de la partie.
Réglages de formation : changez de tactique et procédez à des remplacements.
Détails du match : consultez les statistiques et les faits marquants du match.
Statistiques individuelles : analysez en détails les performances de chaque joueur.
Vers le menu Mode : quittez la partie en cours et retournez au menu Mode.

Résultat du match
A l'issue du match, vous pouvez généralement choisir parmi les options suivantes (certaines n'apparaissent pas toutes dans tous les modes de jeu).

Rejouer le match : rejouez le match avec les mêmes réglages. En cas de match aller-retour lors des matchs d'exhibition, cette option est remplacée par celle qui permet de jouer la deuxième rencontre.
Vers le menu Mode : retournez au menu Mode.
Choix des équipes : retournez à l'écran de sélection des équipes.
Détails du match : consultez les statistiques du match, telles que le nombre de tirs et le nom des buteurs. Appuyez sur les touches L1 ou R1 pour passer d'un écran à l'autre.
Statistiques individuelles : analysez en détail les performances de chaque joueur.

Modes de jeu
Mode Match
Utilisez ce mode pour jouer un match simple contre l'ordinateur ou un adversaire humain quand vous voulez vous retrouver le plus vite possible sur la pelouse !

Exhibition : jouez un match unique contre l'ordinateur ou un adversaire humain.

Démarrage express 1J et Démarrage express 2J : utilisez ces options pour sauter l'écran de réglages. La première permet de jouer contre l'ordinateur, la seconde contre un ami.

Séance de tirs au buts : démarrez une séance de tirs au but.

Mode Ligue
Sélectionnez ce mode pour jouer une Ligue unique pour une saison ou plus. Et si vous décidez de jouer la Coupe proposée, pensez-vous pouvoir faire le doublé ?

Nouvelle partie / Charger les données / Recevez les données PSP®
Sélectionnez « Nouvelle partie » pour créer une compétition, ou « Charger les données » pour reprendre une partie enregistrée. Choisissez "Recevez les données PSP®" pour continuer une partie que vous avez commencée ou avancée sur votre PSP®.

Réglages de l'environnement
Les options suivantes apparaissent lorsque vous démarrez une nouvelle Ligue. Les réglages communs à tous les modes de jeu sont détaillés en page 16.

OPTION	DESCRIPTION
Ligue	Choisir la compétition souhaitée.
Saison	En Ligue Internationale, choisir la durée de la saison.
Equipes éligibles	En Ligue Internationale, choisir entre trois types d'équipes (nationales, clubs et toutes les équipes).
Match de Coupe	Activer ou désactiver la Coupe de chaque Ligue.
Nombre d'équipes	Choisir le nombre d'équipes participant à la Ligue.
Nombre de joueurs	Choisir le nombre de joueurs participant à la Ligue.
Fatigue accumulée	Choisir si les joueurs recouvrent leur condition physique en totalité entre les matchs, ou si la fatigue s'accumule lorsque les matchs se succèdent.
Changer réglages environnement	Activer ou désactiver la possibilité de changer les réglages de l'environnement pendant la saison.

Sélection de l'équipe
Choisissez d'abord votre équipe, puis celles des concurrents qui participeront à la Ligue. Appuyez sur la touche ● pour une sélection aléatoire.

Ecran de menu
Match suivant : débutez le match suivant.
Formation: choisissez votre équipe et vos tactiques de jeu (en mode un joueur seulement).
Données : consultez le calendrier des matchs et votre position dans le classement de la Ligue.
Réglages de l'environnement : consultez ou changez les réglages.
Sauvegarder : sauvegardez votre progression dans la Ligue.
Vers le menu Mode : retournez au menu Mode.

Mode Coupe
Ce mode offre une large gamme de compétitions, de la redoutable Coupe Internationale et ses 32 équipes à d'autres plus modestes, en passant par toutes les formules sur mesure imaginables.

Nouvelle partie / Chargez les données / Charger / Recevez les données PSP®
Sélectionnez « Nouvelle partie » pour démarrer une nouvelle compétition en mode Coupe, et « Charger les données » pour reprendre une compétition sauvegardée. Vous pouvez également choisir charger des réglages environnement enregistrés pour démarrer une compétition identique depuis le début. Choisissez "Recevez les données PSP®" pour continuer une partie que vous avez commencée ou avancée sur votre PSP®.

Réglages de l'environnement
Si vous choisissez « Nouvelle partie », définissez les Réglages de l'environnement et sélectionnez votre équipe.

OPTION	DESCRIPTION
Coupe	Sélectionner la coupe à laquelle vous voulez participer.
Equipes éligibles	En Coupe Konami, choisir entre trois types d'équipes (nationales, clubs et toutes les équipes).
Type de tournoi	Choisir entre une compétition à élimination directe ou des matchs de poules.
Domicile et extérieur	En compétition à élimination directe, choisir un match simple ou un match aller-retour (domicile et extérieur).
Nom des groupes	Lors des phases de poules, choisir d'identifier les groupes par des lettres ou des chiffres.
Nombre d'équipes	Choisir le nombre d'équipes participant à la Coupe.
Nombre de joueurs	Choisir le nombre de joueurs participant à la Coupe.
Fatigue accumulée	Choisir si les joueurs recouvrent leur condition physique en totalité entre les matchs, ou si la fatigue s'accumule tout au long de la Coupe.
Changer réglages environnement	Active ou désactive la possibilité de changer les réglages de l'environnement pendant la Coupe.

Ecran de Menu
Cet écran est le même que celui utilisé en Mode Ligue. Reportez-vous page 23 pour plus de détails.

Match à sélection aléatoire
Cette configuration de jeu vous offre la possibilité d'évoluer avec des équipes composées de joueurs désignés au hasard, ce qui peut donner lieu à des rencontres surprenantes et particulièrement amusantes ! Vous pouvez choisir une région ou une Ligue en particulier afin d'y puiser des joueurs (Série A ou Afrique, par exemple), ou tirer au sort entre quatre équipes pour choisir la vôtre. Si l'équipe qui vous a été attribuée ne vous convient pas, n'hésitez pas à appuyez sur la touche ■ pour en obtenir une nouvelle, puis validez pour commencer le match.

Tour du Monde
Relevez divers défis face à des clubs aux quatre coins du monde. Dans chaque round (continent), vous devez réussir un large éventail d'épreuves. Prouvez que vous êtes la meilleure équipe de la planète.

Déroulement du Tour du Monde
Au cours de vos matchs face à des équipes du monde entier, vous devez remplir certains objectifs, comme remporter la victoire avec au moins 2 buts d'écart ou dans les 15 dernières minutes. Chaque round apporte son lot de défis. Vous devez tous les surmonter pour pouvoir accéder au round suivant. Pour terminer le Tour du Monde, il vous faudra remporter chacun de ces rounds.

Commencer un Tour du Monde
Si c'est la première fois que vous participez à un Tour du Monde, choisissez "Nouvelle partie". Sélectionnez alors une équipe et naviguez jusqu'au Menu Tour du Monde. Si vous avez déjà commencé un Tour du Monde et sauvegardé votre partie, choisissez "Charger les données" pour reprendre votre Tour du Monde. Choisissez "Recevez les données PSP®" pour continuer une partie que vous avez commencée ou avancée sur votre PSP®.

Communauté
Le mode Communauté vous permet de jouer avec vos amis. En inscrivant vos amis dans une communauté, vous pourrez participer ensemble ou les uns contre les autres à différents types de compétition.

Comment jouer au mode Communauté
Inscrivez vos amis : pour commencer, allez dans l'écran de configuration de la communauté et inscrivez vos amis dans le mode Communauté.
Tout le monde participe : disputez différents types de matchs, du match simple au match de ligue. En match simple, vous pouvez même faire équipe et participer à un deux contre deux.
Consulter les Rubriques et les Classements : lorsque le match est terminé, vous pouvez consulter tous les résultats en vous rendant dans le sous-menu "Infos sur communauté" des Rubriques.

Mode Ligue des masters
Dans ce mode à un joueur prenant et complexe, vous choisissez une équipe et lui faites gravir tous les échelons de la réussite, en Ligue et dans les tournois de coupes, pour un nombre illimité de saisons. Tout en générant des revenus à chaque victoire sur le terrain et en gardant votre équipe au meilleur de sa forme, vous devrez veiller à l'équilibre de vos finances, vous illustrer sur le marché des transferts et faire progresser consciencieusement vos plus jeunes talents afin de transformer votre club en une valeur sûre du football mondial.

Commencer une partie
Choisissez "Recevez les données PSP®" pour continuer une partie que vous avez commencée ou avancée sur votre PSP®. Sélectionnez "Nouvelle partie" pour commencer votre carrière de Ligue des Masters. Choisissez "Joueurs originaux en LM" pour démarrer avec une équipe fictive de joueurs moyens, "Joueurs du mode Match" pour prendre les rênes d'une équipe existante, ou "Créer une équipe personnalisée" pour créer un club de toutes pièces. Une fois votre sélection faite, vous accédez au menu des Réglages de Ligue des Masters. Une série de questions vous sont posées afin d'adapter la difficulté de la Ligue des Masters à vos attentes.

OPTION	DESCRIPTION
Niveau de jeu	Définit la qualité de l'équipe de l'ordinateur pendant les matchs.
Niveau Ligue des masters	Détermine la difficulté de la Ligue des masters. Un niveau élevé se traduit par des transferts plus difficiles à négocier et éventuellement l'impossibilité de consulter certaines informations.
Points de départ LM	Après avoir débloqué cette option dans le PES-Shop, vous pouvez choisir votre capital de départ de points « P ».
Développement du joueur	Si cette option est activée, les capacités des joueurs évoluent avec le temps et les joueurs partent à la retraite quand ils atteignent un certain âge. Si elle est désactivée, les capacités des joueurs ne changent pas.
Afficher la partie de la courbe de l'évolution future	Affiche ou non le graphique de développement des joueurs sur leur feuille d'évolution. En niveau de difficulté maximum, ce réglage est désactivé par défaut.
Fréquence des transfert	Détermine le dynamisme des autres équipes sur le marché des transferts.
Fonction anti-réinitialisation	Si cette option est activée, l'abandon d'un match compte automatiquement comme une victoire pour l'adversaire.
Sélection des maillots	En activant cette option vous pourrez vérifier et changer les tenues des joueurs avant chaque match.
Afficher rubriques	Active ou désactive l'aide et l'affichage des informations.

Sélection des équipes
Choisissez l'équipe dont vous prendrez les commandes, les équipes restantes étant sélectionnées automatiquement. Vous commencez en Division 2. Si vous débloquez l'option « Composition de la LM » dans le PES-Shop, vous pourrez choisir les clubs composant chaque Ligue et même démarrer en Division 1.

Règles de bases

Le mode Ligue des masters est une simulation d'une véritable saison de football : vous disputez une Ligue, des Coupes, et pouvez acheter et vendre des joueurs sur le marché des transferts deux fois par an (en milieu et en fin de saison). En remportant des matchs et en faisant un bon parcours dans les compétitions, vous gagnez des points « P » – la monnaie propre à la Ligue des masters. Ils vous serviront à payer vos joueurs et à acheter de nouvelles recrues.

Trois cas de figures peuvent mettre un terme à votre partie :

1) Fonds insuffisants pour payer les joueurs : les salaires des joueurs font l'objet d'un paiement unique la dernière semaine de la saison. Si vous disposez de fonds insuffisants pour payer vos joueurs, le jeu s'arrête.
2) Le solde de vos points "P" est négatif : la partie s'arrête instantanément. Prenez garde lorsque vous négociez plusieurs transferts !
3) Effectif inférieur à 16 joueurs : si le nombre de joueurs présents dans votre équipe tombe sous la barre des 16 joueurs (pour cause de retraites ou d'échec dans les négociations de contrats), le jeu s'arrête.

Développement des joueurs
Si vous activez cette option dans l'écran de Réglages de l'environnement, l'âge des joueurs augmente au fil des saisons, leurs capacités augmentent, puis déclinent quand ils vieillissent. Les membres de votre équipe gagnent des points d'expérience en disputant des matchs (en plus faible quantité s'ils restent sur le banc), ce qui se traduit soit par une augmentation de leurs capacités, soit par un ralentissement de leur déclin (dans le cas des joueurs qui ont passé l'apogée de leur carrière).

Lorsqu'un vétéran décide de raccrocher les crampons, il annonce sa retraite à la mi-saison puis quitte l'équipe à la fin de la saison. Il réapparaîtra plus tard en tant que jeune joueur, ses aptitudes réduites traduisant son inexpérience.

Semaine suivante / Match suivant
Jouez le match suivant, ou passez à la semaine suivante si aucune rencontre n'est programmée.

Info sur l'équipe
Cette section vous permet d'étudier vos prochains adversaires et d'accéder à l'analyse des matchs précédents, à la Salle des Records et aux fiches de suivi.
Remarque : si l'option "Afficher la partie de la courbe de l'évolution futur" est activée dans le menu des Paramètres de jeu, vous pouvez utiliser cette page pour consulter des graphiques illustrant l'amélioration/la détérioration des capacités de chaque joueur. La ligne rouge correspond au "potentiel" du joueur, et la ligne bleue à son développement réel.

Gestion de l'équipe
Si votre équipe est en piètre forme (flèches bleues ou grises dans l'écran de Réglages de Formation), vous pouvez « régler sa condition physique » avant un match, ce qui peut améliorer son niveau général… mais parfois aussi affaiblir davantage certains joueurs !
Pendant la trêve de fin de saison, vous avez accès aux options « Régler le menu Entraînement » et « Entraînement automatique ». Le premier vous permet de choisir un domaine spécifique d'entraînement (tel que le dribble ou la défense) pour chaque joueur, ce qui lui fera gagner quelques points d'expérience. Le second assigne automatiquement différents types d'entraînements à chacun à votre place. Notez enfin que vous avez toujours accès à un entraînement libre sans enjeu entre vos titulaires et votre équipe de réserve.

Info sur la Ligue
Ce menu propose des classements et des résultats pour toutes les compétitions de la Ligue et les coupes. Vous pouvez également consulter le classement actuel de votre club, qui joue un grand rôle dans votre capacité à recruter des joueurs. Considérez-le comme la marque du prestige de votre club : mieux vous êtes classé, plus les joueurs seront enclins à rejoindre votre équipe.

Négociations
Ce menu vous permet d'acheter et de vendre des joueurs pendant les trêves de mi-saison et de fin de saison. Utilisez « Rechercher » pour trouver des joueurs et dresser la liste de vos recrues potentielles, « Liste » pour voir ces recrues, et « Mon équipe » pour répondre aux offres faites à vos joueurs et renégocier leurs contrats. Vous pouvez également obtenir des informations sur les autres transferts et voir les prévisions détaillées de votre solde de points « P ».

Calendrier
Consultez régulièrement le calendrier pour vous tenir au courant des matchs qui vous attendent.

Réglages de l'environnement
Consultez et modifiez éventuellement les réglages de la Ligue des masters.

Enregistrer
Sauvegardez votre progression en Ligue des masters. Vous pouvez également sauvegarder votre équipe pour une utilisation en matchs d'exhibition.

Vers le menu Mode
Retournez à l'écran de sélection des modes. N'oubliez pas de sauvegarder la partie en cours avant de la quitter.

Négociations de transfert

Acheter et vendre des joueurs est un aspect fondamental de la Ligue des masters. Cette section présente les principes de base du menu Négociations et développe certaines règles essentielles.

Règles de transferts

- Il y a deux périodes de transferts : la mi-saison (semaines 16 à 19) et la fin de saison (semaine 37 à 43).
- Vous pouvez formuler des offres pour cinq joueurs au maximum par semaine.
- Il est impossible de conclure des transferts si les négociations engagées aboutissent à un effectif supérieur à 32 joueurs ou inférieur à 16 joueurs.
- Vous ne pouvez pas proposer d'offre à un joueur en prêt.
- Les contrats proposés aux joueurs de 32 ans et plus sont limités à deux ans. ceux proposés aux joueurs de 35 et plus sont limités à un an. Si vous avez désactivé l'option « Développement des joueurs » dans l'écran de Configuration du jeu, vous pouvez en revanche négocier des contrats de un à cinq ans avec tous les joueurs.

Acheter un joueur : les étapes pas à pas

1) Rechercher des joueurs – Le menu Négociations offre des options de recherche pratiques et efficaces. Si vous cherchez à effectuer des transferts à moindre frais, sélectionnez l'option « Recherche par groupe » et consultez les listes Recrues et Non Affiliés pour trouver de jeunes joueurs disponibles ou engager des joueurs que vous avez crées dans le mode Modifier.

2) Liste – Quand vous avez une liste de transferts potentiels sous les yeux, utilisez les touches directionnelles vers la gauche et la droite pour naviguer entre les écrans suivants…

Salaire actuel : combien gagne un joueur chaque saison dans son club actuel ou, pour un joueur libre, ses prétentions salariales.
Difficulté de négociations : moins le niveau de difficulté du jeu est élevé, plus vous avez de chances de recruter un joueur. Cette option n'est pas disponible si le niveau de difficulté de la Ligue des Masters est au maximum. Vous pouvez comparer le classement de votre club à celui du joueur que vous convoitez pour estimer la probabilité que le transfert aboutisse.
Développement du joueur : indique à quel stade de son développement personnel se trouve un joueur : ↗ (joueur en progression), ➡ (joueur à l'apogée de sa carrière) et ↘ (joueur sur le déclin). Si vous avez désactivé l'option « Développement du joueur », ces flèches ne seront pas affichées.

Enfin, vous rencontrerez souvent les icones suivants près du nom des joueurs. Vous ne pouvez pas tenter de négociations avec des joueurs en pourparlers avec d'autres clubs, en train de renégocier leur contrat, ou en prêt.

Le joueur négocie son transfert

Le joueur de votre équipe négocie son transfert

Le joueur négocie son transfert de prêt

Le joueur de votre équipe négocie son transfert de prêt

Le joueur négocie son échange

Le joueur renouvelle son contrat

Le joueur négocie un contrat

Le joueur de votre équipe veut être transféré

Le joueur négocie avec une autre équipe

3) Demande de négociations – Sélectionnez le joueur que vous convoitez, appuyez sur la touche « ? », puis sélectionnez le type de négociations désirées. **Astuce :** vous pouvez ajouter des joueurs à votre Liste pour un accès rapide lors de longues périodes de négociations en sélectionnant Ajouter à la liste.

Transfert : vous devez verser le montant en points « P » dû à l'autre équipe lorsque le transfert prend effet.
Prêt : vous devez verser des points « P » à un club en échange du prêt de l'un de ses joueurs pour un nombre convenu de semaines.
Echange : utilisez cette option pour proposer un échange entre deux joueurs. Vous pouvez offrir un montant de points « P » supplémentaire pour rendre votre offre plus attractive.
Renouvellement de contrat : négociez un nouveau contrat avec un de vos joueurs dont le contrat arrive à expiration.
Contrat : proposez un contrat à des joueurs libres ou des joueurs que vous avez crées.

4) Début des négociations – Consultez et modifiez la durée du contrat, le montant du transfert, et l'estimation salariale du joueur convoité. Si vous êtes satisfait, faites votre offre.

5) Réponse du Joueur – Le joueur répond à votre offre au début de la semaine suivante. Si les négociations n'ont pas abouti, retournez à l'étape 3 pour reprendre les négociations.

6) Transfert – Les transferts ayant abouti ont lieu aussitôt après l'acceptation du contrat. Tous les points de transfert sont payés immédiatement. Si la négociation a lieu pendant la période de transferts de mi-saison, vous paierez également aussitôt la moitié de son salaire annuel au joueur.

Vendre des joueurs

1) Recevoir une offre – Si une équipe tente de recruter l'un de vos joueurs, vous recevrez son au début de la semaine.
2) Entamer les négociations – Dans l'écran « Mon équipe », sélectionnez le joueur concerné par l'offre.
3) Répondre – Consultez les conditions de transfert, puis acceptez ou refusez l'offre.

Transférer et libérer un joueur

1) Sélectionner un joueur – Dans l'écran « Mon équipe », choisissez un joueur.
2) Choisir une action – Soit vous placez un joueur sur la liste des transferts, augmentant ainsi vos chances de voir une équipe s'intéresser à lui, soit vous décidez de le libérer unilatéralement. Si vous optez pour la deuxième solution, vous devrez payer la somme indiquée pour mettre fin à son contrat.

Renouvellement de contrat

1) Vérifier les conditions – Au début de la période de fin de saison (semaine 37), vous êtes informé des contrats de joueurs qui expirent à la fin de la saison. Consultez l'écran « Mon équipe » et sélectionnez les joueurs concernés pour étudier la durée de leurs contrats et leurs prétentions salariales.
2) Prendre une décision – Choisissez de renouveler votre offre de contrat ou de libérer un joueur sans indemnité de transfert. Certains joueurs peuvent refuser votre offre ; continuez simplement les négociations lors de la semaine suivante. Si une négociation n'a pas abouti à la fin de la saison, le joueur quitte alors le club

Mode Entraînement

Utilisez ce mode pour étudier les commandes de base, ou apprendre à maîtriser des techniques plus complexes.

Entraînement intensif

Cette mode d'entraînement vous permet de relever de nombreux défis destinés à améliorer votre jeu dans tous les domaines. Choisissez le niveau qui correspond le mieux à vos capacités, puis suivez les instructions à l'écran pour chaque épreuve.

Entraînement libre

Cette option vous permet de choisir une équipe et d'affronter jusqu'à onze joueurs de l'équipe réserve dans un match amical. Les tableaux suivants présentent les options de Réglages de l'environnement et du menu de pause spécifiques à l'entraînement libre.

Réglages de l'environnement

OPTION	DESCRIPTION
Fautes	Activer ou désactiver les fautes.
Hors-jeu	Activer ou désactiver la règle du hors-jeu.
Six mètres / Corner / Touche	Accorder tous les coups francs, six mètres et touches à votre équipe uniquement, ou non.
Durée d'enregistrement	Définir l'intervalle entre deux actions enregistrées lors de l'utilisation de la fonction « Action précédente ».
Nouvelle tentative	Attribuer la fonction « Action précédente » à la touche SELECT.

Menu de pause

OPTION	DESCRIPTION
Reprendre l'entraînement	Quitter le menu de pause et continuer l'entraînement.
Menu Entraînement	Choisir différents modes d'entraînement.
Action précédente	Utiliser cette option afin de remonter dans le temps et de rejouer une action. Si le ballon sort des limites du terrain, l'action en mémoire est effacée.
Sauv. don. nouv. tentative	Garde en mémoire les actions récentes afin de vous permettre de les rejouer avec la fonction « Action précédente ». Là aussi, si le ballon sort des limites du terrain, l'action en mémoire est effacée.
Réglages de l'environnement	Accéder à l'écran de Réglages de l'environnement.
Quitter l'entraînement	Choisir un nouveau mode d'entraînement, ou retourner au menu Mode.

Commandes

Cette rubrique, qui vous permet de visionner des démonstrations vidéos vous expliquant comment réaliser de nombreux gestes et techniques, reste l'endroit idéal pour débuter si vous êtes nouveau dans l'univers de Pro Evolution Soccer.

Mode Modifier

Ce mode vous permet de modifier les nombreuses équipes et joueurs de PES 2008, et même de créer votre propre club. Utilisez la touche SELECT (quand son icone apparaît au bas de l'écran) pour obtenir des informations plus détaillées sur l'utilisation des nombreuses options et rubriques disponibles.

Modifier joueur : créez vos propres joueurs, ou modifiez des joueurs existants.

Inscrire : transférez des joueurs d'un club à l'autre, sélectionnez des joueurs en équipe nationale et inscrivez les joueurs que vous avez crées dans l'équipe de votre choix.

Modifier équipe : changez le nom, le maillot, l'emblème et le stade d'une équipe. Vous pouvez également modifier les numéros des joueurs. **A noter :** certaines options sont inutilisables avec les équipes sous licence.

Modifier emblèmes et logos : utilisez cette option pour avoir accès à une palette graphique permettant de créer fanions et logos que vous pouvez ajouter au maillot de l'équipe dans le menu « Modifier équipe ».

Modifier les chaussures : créez de nouveaux modèles de chaussures que vous pourrez attribuer au joueur de votre choix dans le sous-menu « Modifier joueur : physique ».

Modifier le nom du stade : nommez les stades disponibles à votre guise.

Modifier le nom de la Ligue/Coupe : utilisez cette option pour renommer les différentes compétitions.

Gestion de la sauvegarde : cette option vous permet de charger ou d'enregistrer des données, d'activer la sauvegarde automatique, et d'importer des données modifiées depuis une deuxième memory Card (8MB) (for PlayStation®2).

Informations générales

Un préavis de 30 jours sera donné sur le site www.konami-europe.com/games avant l'arrêt du service réseau de Pro Evolution Soccer 2008. Une fois ce service désactivé, il ne sera plus possible de jouer en mode Réseau. Le service réseau est gratuit. Toutefois, pour avoir accès à internet en haut débit, vous serez peut-être amené à payer des frais ou un abonnement auprès d'un fournisseur d'accès à internet (FAI).

Le service réseau de Pro Evolution Soccer 2008 (ci-après désigné comme « ce logiciel ») ne garantit pas la qualité du réseau. En raison de la nature changeante de l'environnement réseau, il peut arriver que des données soient perdues ou que le réseau subisse des déconnexions intempestives. Le service réseau de ce logiciel ne garantit pas un même niveau de qualité de réseau en permanence et à tous les joueurs.

Le contenu de ce manuel est correct en date du 1er août 2007. Des ajouts ou des modifications pourront être apportés au service réseau ultérieurement. Toute altération postérieure au 1er août 2007 sera mentionnée sur le site de la compagnie Konami (www.konami-europe.com/games).

Ce logiciel utilise le système « DNAS » (Dynamic Network Authentication System) de protection de copyright et de sécurité, système développé en exclusivité par Sony Computer Entertainment Co, Ltd. Il est illégal de concevoir, utiliser, exporter, importer ou transmettre un programme ou un dispositif visant à neutraliser ce système. Le DNAS est une marque déposée de Sony Computer Entertainment Co, Ltd.

Ce logiciel contient les logiciels RSA Security Inc. RSA®, BSAFE™ SSL-C et Crypto-C. RSA est une marque déposée de RSA Security Inc. BSAFE est une marque déposée de RSA Security Inc aux Etats-Unis et dans d'autres pays. RSA Security Inc. Tous droits réservés.

La fonction de transmission de ce logiciel utilise le système AVE-TCP® de ACCESS Co. Ltd. AVE-TCP est une marque déposée de ACCESS Co. Ltd au Japon. Copyright © 1996-2005 ACCESS CO., LTD.

Configuration requise

Vous devez disposer d'un accès haut débit, d'un câble réseau approprié, d'un adaptateur réseau (Ethernet) (pour PlayStation®2) et d'une memory card (carte mémoire) (8MB) (pour PlayStation®2) pour pouvoir accéder au mode réseau de Pro Evolution Soccer 2008. Accessoirement, vous pouvez aussi utiliser un clavier USB qui facilite considérablement la communication avec les autres joueurs. Vous ne pouvez utiliser qu'un seul clavier USB, les hubs USB n'étant quant à eux pas supportés.

Après avoir consulté les manuels appropriés et les informations de votre FAI, débranchez votre console, reliez les périphériques requis et connectez votre câble réseau d'accès haut débit. Insérez alors le jeu et rebranchez l'alimentation de votre console.

Connexion au mode Réseau

Sélectionnez « Réseau » dans le menu Mode pour accéder au mode réseau. Si vous n'avez pas encore créé votre fichier de configuration réseau (indispensable pour jouer en ligne), reportez vous à la section « Menu de configuration réseau ».

1: Après avoir choisi le mode réseau, acceptez le EULA (End User License Agreement) pour continuer

2: Sélectionnez la memory card (8MB) (pour PlayStation®2) qui contient votre fichier de configuration réseau

3: Sélectionnez le fichier de configuration réseau approprié pour établir la connexion

En cas de problème, notez les informations apparaissant dans le message d'erreur. Suivez les instructions qui vous sont données ou consultez le manuel de votre modem/routeur pour plus de détails. Il se peut aussi que vous soyez amené à contacter votre FAI.

Si vous souhaitez attribuer manuellement un numéro de port UDP, appuyez sur la touche ● à l'écran « Se connecter au réseau ». La sélection automatique est activée par défaut : désactivez-la si nécessaire et entrez le numéro de port requis dans la case en-dessous.

Menu de configuration réseau

Ce menu vous permet de configurer votre PlayStation®2 pour le jeu en ligne. Vous accéderez en appuyant sur la touche ● à l'écran « Se connecter au réseau ». Si vous n'avez pas encore crée votre fichier de configuration réseau, vous devez le faire avant de jouer à Pro Evolution Soccer 2008 en ligne. Le menu comporte quatre options : Ajouter configuration, Editer configuration, Supprimer configuration et Test de connexion réseau. Sélectionnez « Ajouter configuration », et suivez les recommandations suivantes (ainsi que celles des manuels de votre matériel en cas de besoin) pour configurer les fonctionnalités réseau de votre console PlayStation®2. Pour naviguer entre les pages, utilisez les touches directionnelles gauche et droite.

Emplacement de sauvegarde : choisissez la memory card (8MB) (pour PlayStation®2) où votre fichier de configuration réseau sera sauvegardé.
Configuration matérielle : sélectionnez l'adaptateur réseau que vous comptez utiliser. Si vous devez spécifier le mode de fonctionnement de votre matériel Ethernet (par défaut, fixé sur détection automatique), appuyez sur la touche ▲ pour accéder à l'écran des réglages avancés. Consultez le manuel d'utilisateur de votre matériel pour plus d'informations.
Utilisation du PPPoE : Si des identifiants sont nécessaires pour établir la connexion avec votre ISP, sélectionnez « Requis ». Vous pourrez ainsi utiliser votre clavier pour entrer les informations requises.
Réglage de l'adresse IP (en cas de non-utilisation du PPPoE) : le réglage automatique par défaut fonctionne avec la plupart des utilisateurs. Si vous devez entrer un nom d'hôte DHCP, sélectionnez « Auto » avec le curseur et appuyez sur la touche ▲ pour accéder à ce réglage. Si vous devez entrer une adresse IP, sélectionnez « Manuel » et accédez aux entrées « Adresse IP », « Masque de sous-réseau » et « Passerelle par défaut » sur l'écran suivant. Pour plus d'informations, référez-vous à la documentation de votre matériel.
Installation de l'adresse DNS : ce réglage est fixé sur « Auto » par défaut. Si vous devez spécifier une adresse DNS, sélectionnez « Manuel » et entrez le « DNS Primaire » et le « DNS secondaire » dans l'écran suivant.
Entrer un nom de configuration : attribuez un nom à votre configuration réseau.
Confirmer et sauvegarder la configuration : passez en revue, confirmez et sauvegardez votre fichier de configuration réseau.

Astuce : utilisation du clavier virtuel

Pour créer votre fichier de configuration réseau, vous pourrez être amené à saisir des informations via le clavier virtuel. Sélectionnez la case de votre choix et appuyez sur la touche ✕. Si vous avez besoin d'aide avec les commandes disponibles sur le clavier virtuel, sélectionnez l'icone de point d'interrogation (« ? ») à l'extrémité droite de l'écran de contrôle et appuyez sur la touche ✕. Appuyez sur START (ou sélectionnez la touche « Enter ») pour fermer le clavier virtuel.

Enregistrement de l'utilisateur

Avant de pouvoir jouer à Pro Evolution Soccer 2008 en ligne, vous devez d'abord vous enregistrer. Une fois que vous aurez établi la connexion à un serveur, le menu suivant apparaîtra.

Connexion au lobby : une fois enregistré, utilisez cette option pour entrer votre nom d'utilisateur et votre mot de passe avant d'accéder dans le Lobby.
Enregistrement de l'utilisateur : créez un compte pour le mode réseau de Pro Evolution Soccer 2008.
Changer les réglages de l'enregistrement : utilisez ce menu pour changer votre mot de passe ou votre adresse e-mail. Note : le nom d'utilisateur n'est pas modifiable.
Déconnecter : se déconnecter et quitter le mode réseau.

Sélectionnez « Enregistrement de l'utilisateur », lisez et acceptez le EULA (End User Licence Agreement) et créez votre nom d'utilisateur et votre mot de passe. Ces derniers doivent comporter au moins huit caractères et vous devez confirmer votre mot de passe dans un champ séparé avant de pouvoir continuer. Vous pouvez aussi choisir d'entrer votre adresse e-mail (ceci est bien entendu entièrement optionnel) si vous souhaitez recevoir des informations provenant de Konami. Si votre nom d'utilisateur est déjà pris, vous serez invité à en choisir un autre. Choisissez « Se connecter au lobby » pour accéder à l'étape finale de votre enregistrement : la sélection de votre fichier joueur. Vous pouvez avoir au maximum trois fichiers joueurs pour votre nom d'utilisateur, et vous devez en créer au moins un avant de pouvoir jouer en ligne. Sélectionnez simplement un des trois emplacements vides, et entrez un nom. Enfin, confirmez le nom avec « Créer » et sélectionnez votre fichier joueur pour continuer. Il est impossible de supprimer un fichier joueur.

Menu Lobby

Sélectionnez un serveur et choisissez un lobby dans la liste qui apparaît. Vous pouvez alors affronter d'autres joueurs en ligne, vos performances déterminant votre position dans le classement de la division. Certains espaces Lobby peuvent être sujets à des critères ou conditions spécifiques d'entrée, toujours précisés par des messages à l'écran.

Dans le lobby, les options suivantes sont disponibles :

Espace match (page 36) : créez ou rejoignez un espace match.
Match rapide : configurez les options et jouez contre un adversaire disponible.
Compétition (page 36) : participez à des compétitions et consultez les résultats.
Options réseau (page 37) : configurez les options et révisez les messages prédéfinis.
Information : visualisez les messages relatifs au serveur.
Données personnelles (page 37) : gérez votre liste d'amis, recherchez des joueurs, lisez et composez des messages et visualisez votre profil, vos résultats et votre classement.
Quitter le Lobby : choisissez cette option pour vous rendre dans un autre lobby ou serveur, consulter l'écran de fichier Joueur ou quitter le mode Réseau et retourner au menu Mode.

Appuyez sur les touches directionnelles gauche et droite pour naviguer entre les menus et la liste des joueurs du lobby. Sélectionnez un joueur et appuyez sur la touche ✕ pour visualiser ses statistiques. La couleur du nom vous renseigne sur le joueur.

- Vous
- Un joueur enregistré en ami
- Un joueur enregistré dans votre liste de joueurs bloqués
- Konami
- Le responsable de la partie

Notez que les données de joueur utilisées pour les matchs du mode réseau sont les données par défaut : toute modification appliquée dans le menu Modifier aux joueurs et aux équipes de la base de donnée n'apparaissent pas en mode Réseau.

La mode Réseau de Pro Evolution Soccer 2008 dispose d'un système de classement, chaque joueur appartenant à une des cinq divisions proposées (Division 3C, Division 3B, Division 3A, Division 2 et Division 1). En tant que nouveau joueur, vous débutez naturellement au bas de la hiérarchie de PES 2008, mais vos performances dans vos matchs du mode Réseau peuvent vous permettre d'améliorer votre position dans votre division, ou même de bénéficier d'une promotion vers une division supérieure. Les divisions sont mises à jour toutes les semaines : si vous êtes promu ou relégué, vous en serez immédiatement informé après vous être connecté.

Espace match

Cette option vous permet de créer ou de rejoindre une salle de match. Les espaces match peuvent être protégés par mot de passe. Choisissez « Aperçu match » pour visualiser l'état des parties en cours dans le lobby.

Le menu de l'espace match contient les options et les sous-menu suivants.

Commencer le match : commencer une partie
Participer au match : choisissez cette option (et confirmez votre décision) pour prendre part au prochain match. Sélectionnez « Annuler la participation » si vous changez d'avis.
Liste des joueurs : consulter des informations sur les membres de l'espace match
Ajouter ami : ajouter un membre de l'espace match à votre liste d'amis
Gestion de l'espace match : ce sous menu permet au « propriétaire » de l'espace match de changer le nom de l'espace, de conférer le statut de propriétaire à un autre membre si besoin, et d'obliger le retrait d'un joueur pour le prochain match.
Données personnelles : ceci est le même menu que celui de l'écran principal du lobby. Reportez-vous à la page 35 pour plus de renseignements.
Quitter l'espace match : quitter l'espace et retourner au lobby.

Lorsque vous êtes prêt, sélectionnez « Commencer le match » pour choisir les équipes, ajuster les paramètres de la partie et, après avoir effectué vos réglages tactiques, lancer la partie.

Compétition (pas toujours disponible/organisée par Konami)

Cette ajout au mode réseau permet aux joueurs de s'affronter dans des tournois prédéfinis. Chaque compétition dispose d'un ensemble de règles et de conditions que vous avez intérêt à étudier avant d'y participer.

Il existe trois principaux types de compétition :

Normale : le format de compétition standard. Il peut comporter certaines restrictions d'entrée telles que la limitation à des joueurs de divisions spécifiques et à certaines équipes utilisables.
Compétition des gagnants : une compétition ou seuls les joueurs bien classés dans les matchs préliminaires peuvent accéder au tournoi final.
Equipes Ligue des Masters : tournoi pour les équipes de Ligue des Masters uniquement (accessible via votre fichier de sauvegarde de Ligue des Masters, ou la sauvegarde de données « Mon équipe »). Pour qu'un fichier de Ligue des Masters soit valide, vous devez démarrer votre carrière de Ligue des Masters en choisissant l'option « Joueurs originaux en LM » - un prompteur vous l'expliquant s'affiche durant la préparation de la Ligue des Masters. Toutes les capacités des joueurs sont ramenées à leur valeur d'origine.
Note : les équipes de Ligue des Masters contenant des joueurs édités sont inutilisables dans cette compétition.

Dans les tournois normaux et dans les compétitions des gagnants, vous devez choisir trois équipes que vous utiliserez dans la compétition. Chaque équipe éligible est lotie d'un certain nombre d'étoiles (cinq pour les meilleures, aucune pour les plus faibles) et vous disposez d'un « budget » d'étoiles à distribuer à vos équipes. Une fois votre sélection faite, vous ne pouvez plus la changer.

Il est possible de s'inscrire dans une compétition jusqu'à 15 minutes avant son démarrage. Chaque compétition comporte un certain nombre de matchs à jouer, et il est de votre responsabilité d'être présent au moment où vous devez les jouer. S'il vous arrive de jouer plus de matchs que le seuil requis, seules vos premières parties seront prises en compte : par exemple, si vous avez joué six rencontres alors qu'il suffisait que vous en jouiez trois, seules les trois premières seront comptabilisées.

Options Réseau

Ce menu donne accès à des options et des réglages d'utilisateur.

Configuration des touches : configurez les contrôles du jeu.
Editer les expressions prédéfinies : écrivez (ou modifiez) les messages courts que vous pouvez envoyer en appuyant sur les touches de fonction (F1 à F10) si vous disposez d'un clavier USB.
Modifier les expressions de démonstration : écrivez (ou éditez) les messages courts que vous pouvez envoyer en appuyant sur la touche R2 pendant les ralentis, les résumés et les interruptions dans le jeu.
Régler décalage horaire : choisissez votre fuseau horaire.
Réglages du son : ajustez les options sonores telles que la fréquence des commentaires et le volume de la musique.

Données personnelles

Consultez ce menu pour visualiser, entre autres, votre profil, votre liste d'amis et vos messages.

Profil du joueur : vos statistiques et détails personnels.
Résultats du match : visualisez les résultats de vos parties récentes. Vous pouvez aussi étudier le profil de vos adversaires en appuyant sur la touche ✕.
Ami : visualisez tous les membres de votre liste d'amis. Vous pouvez ajouter des personnes à cette liste dans l'espace match ou sur l'écran de résultat, à la fin des matchs.
Refuser Chat : cette liste recense les joueurs auxquels vous avez interdit de vous envoyer des messages. Vous pouvez placer des joueurs dans cette liste en appuyant sur la touche ● quand vous visualisez leur profil.
Messages : utilisez cette option pour consulter vos messages (reçus et envoyés) et pour écrire des messages avec le clavier virtuel ou un clavier USB (si vous en avez un). Vous ne pouvez envoyer des messages qu'aux joueurs présents dans votre liste d'amis.
Recherche de joueurs : cherchez d'autres joueurs connectés. Vous ne pouvez trouver que des joueurs en ligne. Si le joueur que vous recherchez est dans un lobby, vous aurez l'opportunité de l'y rejoindre immédiatement.
Classement : visualisez le classement général, hebdomadaire et par division. Utilisez la touche ● pour changer l'ordre de classement. Mettez cette fonction à profit par exemple pour savoir si vous êtes proche de la promotion, ou au contraire à deux doigts de la relégation.

Les discussions (Chat)

Quand l'affichage correspondant apparaît en bas de l'écran, vous pouvez envoyer des messages en appuyant sur la touche R2 pour accéder au clavier virtuel. Libre à vous naturellement d'utiliser à la place un clavier USB. Même quand vous chambrez vos adversaires, tâchez TOUJOURS de faire preuve de respect envers eux.

MESSAGE IMPORTANT

Konami se réserve le droit de pénaliser ou d'exclure tout joueur qui utilise la fonction de chat pour insulter les autres joueurs. La nature de cette pénalité sera définie par Konami et pourra aboutir à l'exclusion temporaire ou définitive du chat ou du jeu en ligne avec ou sans avertissement préalable. Merci de votre compréhension et de votre esprit de sportivité exemplaire.

Contrôles du clavier virtuel

Touches directionnelles : déplacer le curseur
Touche ✕ : sélectionner, confirmer
Touche ○ : insérer un espace
Touche □ : se déplacer entre les groupes de caractères et entre les messages prédéfinis
Touche △ : annuler un message
Touches L1 et R1 : déplacer le curseur de texte latéralement.
Touche START : envoyer un message et fermer le clavier

Clavier USB

Avoir un clavier USB n'est pas indispensable pour jouer en ligne, mais facilite considérablement la communication avec les autres. Toute personne possédant un clavier USB ayant des chances de savoir s'en servir, nous nous contenterons ici de vous donner les astuces suivantes.

- Saisissez « /nom du joueur » (remplacez « nom du joueur » par le nom du destinataire du message) au début d'un message pour l'adresser à un joueur en particulier. Veillez bien à ce qu'il y ait un espace entre le nom du joueur et le message. Il est impossible d'envoyer un message de cette manière à un joueur qui n'est pas dans le même lobby que vous, ou si vous êtes tous deux dans un Espace match.
- Si vous rédigez un message quand vous consultez le profil d'un joueur dans un Espace match, il commence automatiquement par « /nom du joueur ».
- Appuyez sur la touche « Echap » pour annuler un message.

Réglages des matchs et options

Réglages de la partie

Une fois que vous avez trouvé un adversaire et que vous êtes prêts à jouer un match, vous pouvez ajuster certains réglages de la partie avant de choisir vos équipes. Toute option affichée en gris n'est pas modifiable. La majorité des options sont identiques à celles des autres modes de jeu. Les options spécifiques au jeu en ligne sont les suivantes.

Classement : si vous choisissez l'option « Match rapide », vous pouvez utiliser ce réglage pour spécifier si vous souhaitez affronter un joueur ayant un niveau similaire au vôtre (en fonction de vos classements respectifs), ou le premier adversaire disposé à jouer.
Chat pendant le jeu : si vous préférez jouer contre une personne qui aime discuter pendant les matchs, choisissez « Oui ». Si au contraire vous voulez éviter le Chat, choisissez « Non ».
Temps de préparation limite : les limites de temps qui s'appliquent sur les écrans de menu (y compris l'écran Réglages de formation) ont pour but d'éviter des délais d'attente excessifs. Vous pouvez ajuster ce paramètre ici.
Nombre de « Pause » : utilisez cette fonction pour ajuster le nombre de fois où chaque joueur peut accéder à l'écran de pause pendant les matchs.

Sur l'écran de configuration du joueur, l'option relative au nom du curseur vous permet de choisir le nom qui apparaît au-dessus du joueur que vous contrôlez : le vôtre ou le sien. Vous pouvez aussi ajuster la vitesse de changement du curseur. En revanche, vous n'avez pas accès à l'option de curseur fixe pendant les parties en ligne.

Astuces de match

- Appuyez sur la touche START pour demander une interruption du jeu et avoir accès au menu de pause (et donc à l'écran Réglages de formation) : il s'ouvrira dès que le ballon sortira du terrain. Tant que le ballon est encore en jeu, vous pouvez annuler une demande de pause en rappuyant sur la touche START. Chaque fois que vous y entrez, vous « consommez » un de vos recours (limités) au menu de pause, sauf quand un joueur quitte définitivement l'aire de jeu pour cause d'expulsion ou de blessure (l'interruption est alors « gratuite » et vous permet de procéder à d'éventuels ajustements tactiques).
- Appuyez sur SELECT pour changer le joueur appelé à effectuer un coup franc ou une remise en jeu. Vous ne pouvez effectuer un tel changement qu'un nombre de fois limité, sans que cela n'affecte le nombre de pauses auquel vous avez droit, évidemment.
- Appuyez sur la touche R2 pendant les ralentis ou les résumés pour afficher votre liste de messages prédéfinis. Si vous disposez d'un clavier USB, vous pouvez aussi saisir des messages courts.
- Il est possible de sauter les ralentis en cours de jeu (occasion de buts, fautes...) : il faut pour cela que les deux joueurs appuient sur la touche START ou ✕.
- Le type de curseur fixe n'est pas disponible dans le mode Réseau.

Menu d'après match

A la fin de chaque match, vous recevez des points en fonction de votre performance ; il va de soi qu'un 5-0 éclatant vous rapportera plus qu'un malheureux 0-0. Selon le mode de jeu, vous pouvez choisir de rejouer le match avec les mêmes équipes, arranger un autre match en changeant les équipes ou les options de jeu, ou simplement terminer la rencontre et retourner au Lobby. Vous êtes également libre d'ajouter votre adversaire à votre liste d'amis.

Konami Digital Entertainment GmbH

President: Kunio Neo

Head of European Product Management: Hans-Joachim Amann

Special Thanks: Enomoto-san, Seabass, Aki Saito, Ippei Nio, Toru Kato, Patch Guy aka Hajime Matsumaru, Tak Fuji, Rie Nakano (all KDE-J) and all members of the Winning Eleven/Pro Evolution Soccer Team | Jon Murphy, Andreas Voigt, Scott Garrod, Jamie Ingram, Nicolas Dyan, Mónica Corbella, Ella Siebert, Christopher Heck, Martine Saunders, Richard Jones, Su-Yina Farmer (all KDE-E) | Vincent Pargney, Louie Beatty, Matthias Loges, Kaiwai, James Price, Nathali Schrader (all Piggyback) | Paola Mazzocchi, Rodolfo Rolando & Simona Bassano (all Halifax) | Pedro Resende, Isabel Oliveira & Joaquim Silva (Ecofilmes) and especially SIA & AAA (see you in 2008)

Manual Design: an.x
Packshot Design: Frontroom | Mr. Wolf | RM CONCEPT | Halifax
Manual Translation: MSM GmbH | Piggyback Interactive GmbH | Synthesis International

Intro Sequence Music
"Thank You Very Much"
Performed by **Kaiser Chiefs**
Courtesy of Polydor UK under license from Universal Music Operations Limited
Written by HODGSON/WILSON/BAINES/RIX/WHITE. Used by kind permission of RONDOR MUSIC LONDON LTD.

VODAFONE and the Vodafone logo are trade marks of the Vodafone Group

adidas, the 3-Bars logo and the 3-Stripes mark are registered trade marks of the adidas Group, used with permission. Teamgeist is a trade mark of the adidas Group, used with permission. the use of real player names and likenesses is authorised by FIFPro and its member associations. Officially licensed by Asociación del Fútbol Argentino © Football Federation Australia Limited 2007 Officially licensed by Czech National Football Association Officially licensed by CFF © The Football Association Ltd 2007. The FA Crest and FA England Crest are official trade marks of The Football Association Limited and are the subject of extensive trade mark registrations worldwide. copyright FFF © 1996 JFA © 2002 JFA.MAX © 2001 Korea Football Association Special thanks to SEJIN, MUKTA, Eunho, Denis for Korea National Team data All copyrights and trademarks are KNVB respectively Team Holland property and are used under license. Licensed by OLIVEDESPORTOS (Official Agent of the FPF) Producto oficial licenciado RFEF © The Scottish Football Association © 2002 Ligue de Football Professionnel ® Officially licensed by Eredivisie CV Gioco ufficialmente concesso in licenza della LEGA NAZIONALE PROFESSIONISTI Campeonato Nacional de Liga 07/08 Primera y/o Segunda División Producto bajo Licencia Oficial de la LFP Official Licensed Product of A.C. Milan Produto Licenciado por Sport Club Internacional Under licence from [JJB Sports plc/The Rangers Football Club plc]. Rangers is a registered trade mark of The Rangers Football Club plc The Celtic & Four Leaf Clover Device and the Celtic Club Badge are registered trademarks owned by Celtic F.C. Limited Official Product of Club Atlético River Plate Under license of Pro Entertainment Official product manufactured and distributed by KDE-J under licence granted by Soccer s.a.s. di Brand Management S.r.l. Produced under licence from Tottenham Hotspur Plc All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license. ©2007 Konami Digital Entertainment Co., Ltd.

Customer Services Numbers

- **Australia** — **1300 365 911**
  Calls charged at local rate. Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.
- **Österreich** — **0820 44 45 40**
  0.116 Euro/Minute. Rufen Sie diese Kundendienstnummern bitte nur an, wenn Sie Hardware-Support für PlayStation-Produkte benötigen.
- **Belgique/België/Belgien** — **011 516 406**
  Prix d'un appel local. Veuillez composer les numéros du service après-vente pour recevoir une assistance technique destinée uniquement aux produits PlayStation.
- **Danmark** — **70 33 70 00**
  Man-Fredag 15-21; Lør-Søndag 12-15. Ring venligst kun til disse kundeservicenumre vedrørende hardwaresupport til PlayStation-produkter.
- **Suomi** — **0600–411911**
  17.00-21.00 ma-to, 0.79 Euro/min. Tätä asiakaspalvelunumeroa voi käyttää vain PlayStation-tuotteiden laitteistotukeen liittyvissä kysymyksissä.
- **France** — **0820 31 32 33**
  Prix d'un appel local - ouvert du lundi au samedi. Veuillez composer les numéros du service après-vente pour recevoir une assistance technique destinée uniquement aux produits PlayStation.
- **Deutschland** — **01805 766 977**
  0,12 Euro/minute. Rufen Sie diese Kundendienstnummern bitte nur an, wenn Sie Hardware-Support für PlayStation-Produkte benötigen.
- **Ελλάδα** — **00 32 106 782 000**
  Εθνική Χρέωση. Παρακαλείστε να τηλεφωνείτε σε αυτούς τους αριθμούς του Τμήματος Εξυπηρέτησης Πελατών μόνο για θέματα υποστήριξης υλισμικού των προϊόντων PlayStation.
- **Ireland** — **0818 365065**
  All calls charged at National Rate. Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.
- **Israel** — **09 971170**
  Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.
- **Italia** — **199 116 266**
  Tariffa Nazionale. Chiamare questi numeri del Servizio Clienti solamente se si necessita di assistenza relativa all'hardware dei prodotti PlayStation.
- **Malta** — **23 436300**
  National Rate. Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.
- **Nederland** — **0495 574 817**
  Interlokale kosten. Bel deze klantenservicenummers alleen bij hardwareproblemen met PlayStation-producten.
- **New Zealand** — **09 415 2447**
  National Rate. Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.
- **Norge** — **81 55 09 70**
  Mon-Fre 15-21; Lør-Søndag-12-15. Vennligst ring disse kundeservicenumrene bare for maskinvarestøtte i forbindelse med PlayStation-produkter.
- **Portugal** — **707 23 23 10**
  Contacte-nos através destes números de Assistência ao Cliente para obter asitÊncia técnica (hardware) apenas para produtos da PlayStation.
- **España** — **902 102 102**
  Tarifa nacional. Al llamar a estos números del Servicio de atención al cliente sólo obtendrá asistencia para los productos PlayStation.
- **Sverige** — **08 587 822 25**
  Mån-Fre 15-21, Lør-Søndag-12-15. Ring endast dessa kundservicenummer för maskinvarusupport av PlayStation-produkter.
- **Suisse/Schweiz/Svizzera** — **0848 84 00 85**
  Tarif appel national / Nationaler Tarif / Tariffa Nazionale. Veuillez composer les numéros du service après-vente pour recevoir une assistance technique destinée uniquement aux produits PlayStation.
- **UK (network Gaming Only)** — **08702 42 22 99**
- **UK (all other enquiries)** — **08705 99 88 77**
  National rate. Calls may be recorded for training purposes. Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.

Pour toutes questions concernant le mode online, veuillez écrire à:

pes2008_fr@konami-europe.net

Konami Digital Entertainment GmbH

UNITED KINGDOM
389 Chiswick High Road
London, W4 4AL

FRANCE
23, Rue Cambon
75001 Paris

DEUTSCHLAND
Berner Straße 103-105
60437 Frankfurt/Main

ESPAÑA
C/ Pintor Ribera 3
28016 Madrid

SVERIGE
Frekens Gränd plan 6
11130 Stockholm

www.konami-europe.com/gs

SLES-55021

"PlayStation", "△ ○ × □" and "DUALSHOCK" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

4012927421023